



A HÁROM KIRÁLYOK

NINTENDO REVOLUTION - PLAYSTATION 3 - XBOX 360

AVI TEMÁNK: NEMEK HARCA • HARDVER ROVAT: SONY PSP • SW EPIII: REVENGE OF THE SITH • MOTOCROSS MANIA 3
DAGASCAR • ATELIER IRIS • MOTO GP 4 • FI 05 • BRAVE • COLD WINTER • PSYCHONAUTS • E3 2005 - TÖBB MINT 40 OLDALON



sztyalingrádi csata, 1942. Augusztus 19.



PlayStation 2



MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT™

AZ ELLENSÉGES HADIGÉPEZET VÉGIGTAROLTA EURÓPÁT.

épi csatasorba William Holt szerepében, az USA hadseregének hadnagyaként, ott egy frissen létrehozott különleges egység, az OSS (Stratégiai Szolgálatok) egy része - a CIA elődei) operatív ügynek. Bevetésével során le kell fedjéni az ellenséges atomfegyver kutatásokat. Jerohannod Str. Nazaire szárazdombokjait ranciaországban, elpusztítandó egy titkos fegyverrendszer. Észak-Afrikaiban saját segítésre nyújtani Sztaingrad védőinek, végül részt kell venni a II. Jáhaború utolsó kulcs-hadjaratában, az ardenneki csatában.

Minden egyes csata, város, ország – és közvetve a világ – sorsa a vállaidon nyugszik. Használd a véredben pumpáló adrenalinát a túléléshez a nyílt csatákon, tedd próbára bátorságod az ellenség tüzeiben. Vedd át a parancsnokságot egységed tagjai felett a csata hevében, és éld át az érzést, mikor egy közönséges katona igazi hőstetteket visz véghez.

www.eagames.hu/mobea EZ NEM JÁTÉK, KATONA!



Challenge Everything

E3 SZTORI	4
E3 MICROSOFT	6
E3 SONY	10
E3 NINTENDO	14
E3 2K GAMES	18
E3 ACTIVISION	21
E3 ATARI	23
E3 CAPCOM	24
E3 ELECTRONIC ARTS	26
E3 KONAMI	29
E3 MAJESCO	31
E3 MIDWAY	33
E3 NAMCO	34
E3 SEGA	36
E3 SQUARE ENIX	38
E3 THQ	44
E3 TECMO - ATLUS	46
E3 UBISOFT	47
E3 VIVENDI	48
E3 CRAVE - ROCKSTAR	49
E3 HIP - KOEI	50
E3 SNK - SCI	51
E3 EIDOS	52
E3 KOKTÉL	53
E3 LIQUID SZEMÉVEL	54
E3 MARTIN SZEMÉVEL	55
HARDVER - SZOFTVER ROVAT: A VIDEOJÁTÉK-COMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE II.	56
HARDVER ROVAT: SONY PSP - AZ ELSŐ BENYOMÁSOK	58
A HÓNAP TÉMÁJA: NEMEK HARCA	60
MULTI TESZT	
SW EPISODE III: REVENGE OF THE SITH	62
MOTOCROSS MANIA 3	64
MADAGASCAR	65
PLAYSTATION 2	
ATELIER IRIS: ETERNAL MANA	67
MOTOGP 4	68
FORMULA ONE 05	69
EYETOY: ANTIGRAV - SINGSTAR POP	70
BRAVE	71
COLD WINTER	72
XBOX	
PSYCHONAUTS	74
CSEVEGŐ	78
COOL-TURA	80



AKTUALIS 84

2005 JÚNIUS - AZ E3 SHOW HÓNAPJA

A világ videójátékosainak szeme minden évben, május közepe felé Los Angelesre szegeződik, itt rendezik meg ugyanis már hosszú évek óta a hangzatos nevű **Electronic Entertainment Expo (E3)** kiállítást, amire nyugodtan rámondhatjuk, hogy a galaxis általunk jól ismert régiójának legrangosabb „gamer” eseménye, amely mind jelentőségével, mind méretével, mind a körülötte csapott hírveréssel jó ideje kinyírt, vagy jócskán maga mögé utasított minden hasonló próbálkozást (a Tokyo Game Show iskolai klubdelután, a mostanság éledező lipcsei banzójáig pedig babazsúr hozzá képest – a londoni ECTS meg időközben ki is múlt, béke poraira).

Ilyenkor „felsőbb szinten” már hetekkel, sőt hónapokkal előbb megáll az élet videójátékos körökben. Nem jelennek meg játékok, nincsenek új bejelentések, a kiadók és a fejlesztők semmi mást nem csinálnak, csak gyúrnak erre a három napos hepeningre, hogy amilyük van, vagy amilyük lesz a jövőben, az ott, Los Angelesben durranjon, a tömegek szeme láttára – lehetőleg minél nagyobb, és az sem baj, ha a füst néha nagyobb, mint a láng...

De mit csinál a *Megszállott Játékos*?

Ő vár és figyel. Találgat. Boncolgat. Oszít és szoroz. Fantazmagóriákat épít. Reménykedik. Bizakodik. Izgul.

Aztán amikor kitárlnak a Los Angeles-i Convention Center kapui, beözönlik a nép, és egyszer csak a világ összes videójátékos magazinjának és weboldalának összes tudósítója egyszerre kezdi ontani az információt a világhálóra (később pedig a nyomtatott magazinokba), a *Megszállott Játékos* véget nem érő, néha késhegyig menő, egymás személyit, szüleit, családját, háziállatait, életvitelét és személyiségét sem kímélő vitákba bonyolódik a többi, hozzá hasonló *Megszállott Játékos*s, ráadásul olyan dolgokról, amikről vagy fogalma nincs (maximum elképzelése, és általában az is ködös), vagy tők felesleges róluk vitát nyitni, mert hát csak idő kérdése, és minden úgyis kiderül.

Most elérkezett az idő, hogy ha nem is minden, de sok minden kiderüljön. Ott voltunk, mindent láttunk, mindent megvizsgáltunk, mindent kipróbáltunk, és mindent lefotóztunk nektek.

Teljes E3 2005 beszámolónkat közel 50 oldalon olvashatjátok.

(Következő, nyári összevont számunkban újra a játékoké a főszereplés!)

Martin



6

Microsoft



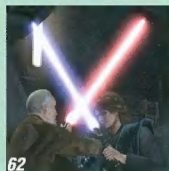
10

Sony



14

Nintendo



62

SW Episode III: Revenge of the Sith



64

MotoRacer Mania 3



65

Madagascar



68

MotoGP 4



69

Formula One 05



70

Singer Pup



71

Brave



72

Cold Winter



74

Psychonauts

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2,5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szünlünk! Nem érdemes kaptatni vele a gépet.
- 3-4,5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot keltetni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5,5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Nehány kőzsa órára biztos leköt majd.
- 6-7,5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!.
- 8-9,5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szüveg és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

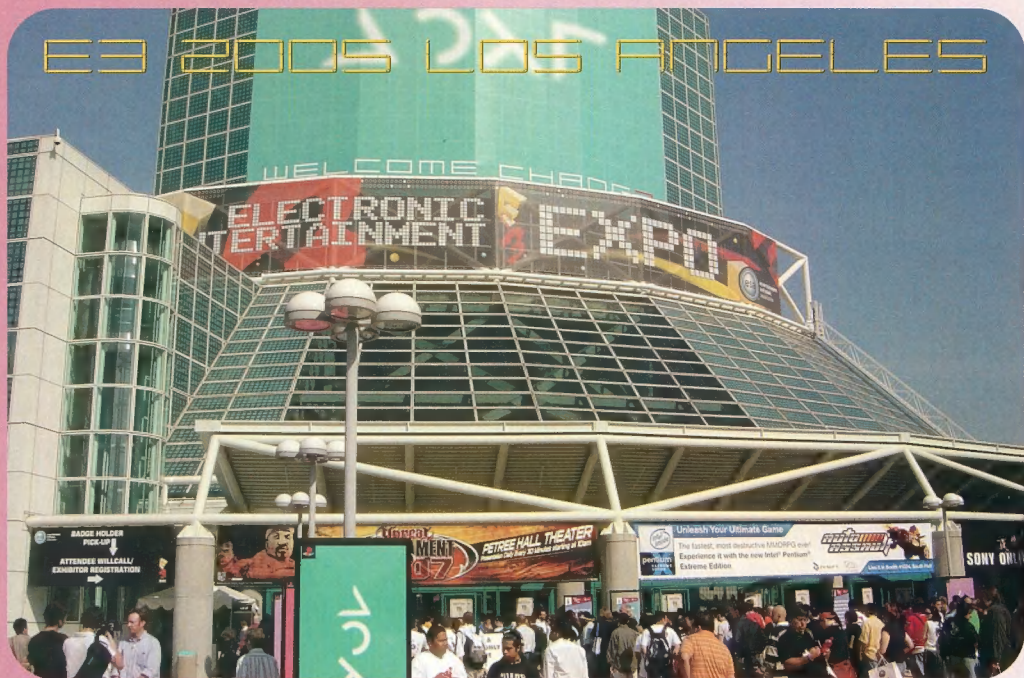
Myémis: Offert és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai elkészítés: Vitz Benita
Kiadja: Compange Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Utótelep)
Terjesztő: Hírker Rt., 88 Rt.
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptalálkozó: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levél cím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Compange 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Web: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteltük.

Címlap 19: Nintendo Revolution - PlayStation 3 - Xbox 360
Címnap 29: Sony PSP

E3 2005 LOS ANGELES



AZ 576 KONZOL STÁBJA AZ E3-RA MEGY - AVAGY PROFI MÓDON UTAZNI TUDNI KELL (PERSZE MIKÖNNK EZ MÉG MINDIO NEM MEGY...)

Kezdehelnék úgy ezt a beszámolót, hogy „Már az utazás előtt egy nappal azon gondolkodtam, hogyan fogom majd kezdeni...”, de nem teszem, mert bizonyára sokan elküldenek a p”tsába – hozzáteszem, joggal –, ezért már az utazás előtti napon tudtam, hogy felesleges ezen gondolkodni: vagy lesz jó sztori, vagy nem lesz. Úgyis minden évben megkapom valami magától végtelenül akaszok, tapasztalnak, és eszméletlenül lazának tartó, valójában belülről rothadó, kívülől büzlő, irigy p”tféjtől, hogy „ez a Martin gyerek állandóan nyomja a kamut az E3 tűzhírekben”; én meg úgy vagyok vele, hogy magaslól hajók rájuk, hisz alig győzőm összeszedni nektek azt a sok ökörséget, ami egy ilyen cirka 10 napos USA túra alatt velünk történik.

Tavaly ugye a vízumos útlevelem maradt otthon, ami miatt kajak rám vett a gép Ferihegyen, Győző barátom meg gyorsulási és végsebesség rekordot döntött a gyorsforgalmin (nem beszélve arról, hogy Tomi kollégám meg infarktus kö-

zeli állapotba került), ezért az idén úgy voltam vele, hogy biztos nem hagyhatok semmit otthon. A börönd megtöltése már rutintunka: elég két napra való nyári ruha, a többi cuccot úgyis majd kint veszem meg, hisz a 20 dolláros pótlónak (íthon 20 ezer), a 40 dolláros edzőcipőnek (íthon 30 ezer), és a 250 dolláros napszemüvegnek (íthon nem kapható :) képtelenség ellenállni. (Éljen sokáig a méltán nagyhírű amerikai fogyasztói társadalom!) Természetesen, tanulva a múltkorai fiasokból, most először készítettem be a két útlevelet, amiket még lefekvés előtt, sőt, az indulás hajnalán (kelés hajnal 4-kor, eszméletlen jó volt, majdnem felváltam az ereimet) is leellenőriztem.

A repléren Tomi a szokásos hangulatban fogadott – elég érdekes hajnaliót a fejserkezete, nemigen tudok vele ilyenkor kommunikálni –, de mielőtt még bármit is mondhattam volna, fullig elé szőjjél rántottam elő a két útlevelet, bizonyítván, hogy *hülye azért nem vagyok*.

Időnk még volt dögivel, ezért beszélgetésbe beültünk az egyik kajládába reggelizni. Talam a tálcai a pénztár felé, és azon gondolkodom, hogy vajon készpénzzel fizetek, vagy inkább használjam a kártyámat, amire az utazáshoz szükséges mindenféle pénzeket raktuk. Tűrok a zsebemben, semmi. Újra tűrok, megint semmi... pontosabban akkor már volt valami: kezdett realizálódni bennem, hogy annyira koncentráltan tegnap arra a durva útlevele, hogy a kártyámat tartalmazó kis izé otthon maradt. A dolog pikantériája – amit már több beszámolóban is említettem –, hogy Amerikában

plasztik nélkül halott vagy, mert kaját tudsz venni cash-ért is, de autót bérelni, vagy a szállodába bejutni már a szó szoros értelmében lehetetlen. Na, leülök az asztalhoz, mondom a Tominak van egy kis baj, nincs kártya. Néz, torzul az arca, kérdési ugye nem az a kártya maradt otthon, amire többek között a kocsi bérléshez szükséges pénzt is tettük? Mondam de, az, meg a többi is.

Mit tegyünk? Péntek reggel hat. Tomi hívja a barátónőjét. Mennyi pénz van otthon. Talán elég lesz, legfeljebb nem Cadillac Escalade-et veszünk ki. Oké, malacpersely feltér, menjen a barátónő a bankba nyitásra, legyen a lét a Tomi kártyájára. Gép fel, zzzzzzzzz, Frankfurt, SMS jön, pénz megérkezett. Rohanás az amcsi géphez, kaja, dupla adag altató okosan, 10 óra non-stop szundi, felülten behisztetés most elmarad, megérkezünk, éljen San Francisco!

Martin a rutinos San Francisco ismerő kiadja az úti cált irány a kocsibérlő épület. Egymás mellett 8 cég pultja egy emeleten, kábé háromszáz ember, 13 kanyargó sor. Tomi kissé kivan, de megnyugtatom: én már itthon lefoglaltam a kocsit, nekünk nem kell várni, ráadásul a mi választott cégünknel, az Enterprise-nál alig áll valaki. Odatesszük magunkat a pulthoz, foglalási szám, minden oké, melyik legyen, ez a szép nagy terepjáró. Kezadjük magunkat nagyon jól érezni, mondom a csóvónak, de az ugye nem baj, hogy mi San Angelesben adjuk majd le a kocsit? Néz, hát, bajnak nem baj, de úgy 500 dollárral több kerül, mert nekik

San Francisco hajnalban



A távolban Alcatraz, jobbra a viros



Tangerport, híd, reggel





nincs ilyen államból-államba szolgáltatásuk. Páff, nézek a Tamira, ő már kész van, ráadásul ennyi pénzünk nincs kacsira – mert akkor vagy nem kajálunk, csak hamburger 10 napig, vagy nem vásároljuk helyére magunkat. Egyik sem lehetséges opció. Kérdem az a csávót, akkor melyik cégnek van ilyen? Mondja itt mellettük a Nationalnek. Elhúzik jobbra, vazzeg vagy 100 ember áll ott. Nincs mit tenni, végigálljuk. Lassan megy, nagyon lassan. Ránk kerül a sor, az én fejem olyan, mintha ott helyben kivégezték volna a kutya-mat, a Tami meg úgy néz ki, mint egy búvár, akinek meg kell küzdenie a nagy fehér cápával. Mondom a középkörü hálgynek, hogy mi az ábra, szemében szánalom, üti a gépet, kalkulál, végül kapunk egy full-size kategóriás (minden extra), hathengeres Chevrolet Malibut egy középkategóriás ábráért, a Los Angeles-i leadásért meg nem kell fizetnünk. Gondolatlan már élelem a hálgyet, és kedvesen csókolgatom, de végül egy „hálósan köszönjük”-kel beéri. Szerencsénkre. Irány a szálloda. Szoba number one, kilátás csatorna, 79 csatorna, internet és Nintendo 64 „fizetés” csatorna (a portán banyomod a lét, fent a szobában meg játszol a TV-hez kötött kontrollerral).

San Francisco, 2 nap, cimszavakban. Golden Gate hid, kilátó, tengerpart, Alcatraz, kikötő (frissen sült rók, polip és tintahal ebéd), híres utca, csövesek, meg minden, amit itt látni kell. Harmadik nap pakolás a kocsiba, *Route sixty-six*, *mini* a mozi-ban a *triplo X* (a Tamás énekl, meg hálós is hozzá, ő a frankó király. Elvis hozzá képest kutyafilé), kb. 350 mérföld. Igazi easy rider érzés, autópálya, sivatag, az út mellett gondosan öntözött zöldellő gyümölcsfa ligetek, friss cseresznye, 30 mérföldenként mexikói kaja (Taco Bell), álmos vagyok, most már vezess te...



Los Angeles. Újra „otthon”. Szálloda a szokásos, koreai negyed, *átlagosz kreditkár* átörözi most nincs. Nincs, de a szoba megint ugyanúgy, mint ahogy tavaly, átlagoslag most sincs kifizetve. Most biztos azt mondjátok, hogy anyómnak süssém el megint ezt a sztorit, de így van. Hogy idegesek vagyunk-e? Nem. A Tamás rendesen röhög. En is. Persze vasárnap van, ráadásul a központi gép sem működik, meg sem tudják nézni, hogy mi a szitu. Oké, zárjuk rövidre. Nem, nem adom oda a kártyát (mivel otthon maradt, a Tamiét meg nem akarom, még leveznék róla valamit, a kocsit meg nem tudjuk majd kifizetni). Adok inkább készpénzt. Egy éjszakára. Hétfőn majd megnézzük a gépbén. Ha kell, majd minden nap fizetek, amíg ki nem derítek, hol a pénz. Úgy látszik elég hatarozattól és elszámtól az ábrázatom, ráadásul egy kicsaj van a puliban, neki így is – jó nekünk is jó lenne ő úgy, ahogy van. (De ez csak álom marad...)

Hétfőtől kezdve pörögnek az események. Délután zánkórú „kizárólag újságíróknak” Sony konferencia. Egy, azaz egy magyart azért találak, végre nem vagyok egyedül – Széleczky „WRC” aDaM, igen, a mi jó öreg átlagoslag. PS3 premier! Kedd délután „nem csak újságíróknak” Sony konferencia. Szerda E3 első nap – csajfotózás. Összehúztok a Gamestar stábjával, gyors fogadás: kinek lesz több csajképe – a harmadik nap végére. Szegények, nem tudják, hogy nem nyerhetnek! Csütörtök E3 második nap (a sajtószobában áramszünet, nem tudok csajképeket felhíselni a Liquid-nek, majd” székűr az ideg, az összes memóriakártyám tele képekkel és videókkal, most kereshetek egy helyet, ahol ki tudják írni őket DVD-re). Péntek harmadik nap. A csajok fáradtak, jöhetnek a standok fotói.

Vissza az időben: csütörtök este, A Nagy Esemény: minden évben ez az E3 egyik legnagyobb meglepetésdala – a Sony parti. Kb. 1500 (vagy több) ember, belépés kizáró-

lag meghívóval (3x ellenőrzik, ha nincs karszalagod, nem jutsz be, lehetsz börtönl). Helyszín a Dodgers stadion feletti hegytető, eszméletlen kilátás a hatalmas kivilágított baseball stadionra és a még szebben kivilágított LA belvárosra, a felhőkarcolóival. Sok-sok-sok sátor, svédasztalok, bár-pultok, töménytelen mennyiségű ingyen kaja és ingyen pita, koncertek, műsorok, 4 különféle zenei stílus, meg amit akartok. Ide mindenki be akar jutni: a Sony parti legalább olyan nagy hepening minden évben, mint maga az E3.

Partnerem a bűnbán ki is lehelne más, mint aDaM. Tómit letámasztom egy pulthoz, teleaggatom pár ampulla sörrel. Részeg PR managerek, félreszeg újságírók és médiagurúk, korbál a jövedék. Nagyszínpad, rockzenét hallunk. Türetés előre, Ádám lába megremeg, azt mondja ilyen nincs. De van, és csak Los Angelesben. A színpadon (kb. Petőfi Csar-nak szabadtér méretű), fénytechnikai full komoly, hang bi-tang) előbb Tone „Funky Cold Medina” Lock Rappel, majd Juliette Lewis (*Született gyilkosok*) énekel, halál király metél maca a csaj, majd” leesszük a hajunkat. Gitár: Steve Jones, a néhai Sex Pistols-ból. Vázzeq. Az öreg csóka hogy nyomja. Váltás. Gitár: John 5 (*Marilyn Manson*). Új énekes: Scott Weiland (ex Stone Temple Pilots, most Velvet Revolver). Ilyet is ritkán látni. A doboknál Matt Sorum (ex Guns ‘n’ Roses, most Velvet Revolver). Váltás. Wes Scantlin (*Riddle of Mud*) énekel. Ádám elolvad a gyönyörű-ségől, és vesszetteit csópolok, és találgatom, hogy a színpad mellett jobbra, az elkerített VIP részben risszáló top bombázó csajok közül ki melyik sztrárl fog nyugotba térni. (Velem biztos egyik sem, hipp-hipp...) Futottak meg: Billy Duffy (ex The Cult) + sokan mások. Az élmény hűsba vágó, a számok mind ismertek, láncolnak, csapolnak, szeszelnék, és tudjuk, hogy kemény lesz a pénteki nap...

EPILÓGUS

Hogy a történet kerek legyen: lthton derült ki, hogy az a pénz, amit az utazás költségeire szántunk, és átutaltuk a kártyámra, meg sem érkezett. Tehát, ha történetesen nem hagyom otthon a kártyát, és a Tami nem utaltat le a sajtójára, nagyon megszívuk volna...]

Martin

BALLROOM BLITZ

Donna + John

20th CENTURY BOY

Donna + John

SHE SELLS SNAFUARY

Donna + John

ZIGGY STARDUST

Donna + John

FEEL LIKE MAKING LOVE

Donna + John

WILD THING

Donna + John

AIN'T TALKING BOUT LOVE

Donna + John

SEARCH AND DESTROY

Donna + John

PRETTY VACANT

Donna + John

PARANOID

Donna + John

SURFENDER

Donna + John

BODIES

Donna + John

SUPRAGETTE CITY

Donna + John

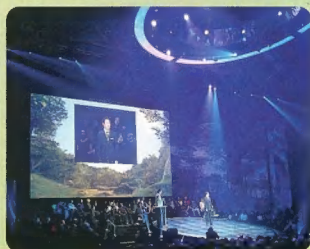
WHOLE LOTTA LOVE

Donna + John

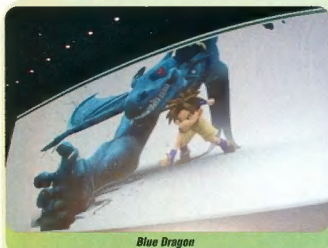
I'WANN BE YOUR DOG

Donna + John





XBOX 360



Blue Dragon

MICROSOFT

A Microsoft szokatlan helyen és időben nyitotta az idei E3-at: az Expót megelőző hét csütörtökén, az amerikai MTV-n prezentált félórás show keretében mutatták be a cég következő generációs konzolját, az **Xbox 360**-at. A show rövid volt, hangos, és inkább a megleltet hűségségekre / zenészekre koncentrált, mint magára a konzolra. Láthattuk a gépet, láthattuk pár villandós játékából: imidzsépítés volt ez kérem a javából, az MS egyértelműen a „húsznegyedik század ultra-cool szórakoztató eszközeként” akarta pozícionálni az új Xbox-ot – ez nagyjából sikerült is.

Az E3-at megelőző, szokásos sajtókonferencia ezt a hangvételt folytatta: a Xbox-divízió három nagyszembere (Allard Moore, Bach) prezentálta az Xbox 360-at, az első sorokba pedig beültettek az Xbox-os kemény magot: volt érijőnég, volt laps lonszentás. Allard (aki a szürke zakához egy kapucnis pulcist bírt felhúzni harmincsok éves korára – naaaa-gyooooon trendi!) egymilliórd jövőbeli X360 tulajról beszélt, Bach is elmondta ugyanezt (még kétszer), a szokásos (ezútt lila) selyemingben feszítő Moore pedig a transzcendens



Kingdom Under Fire: Heroes

álmok világába próbálta magával rángatni a hallgatóságát – a videójáték új, high definition korszakáról, ember és digitális környezet összeolvadásáról tartott rövid előadást. Magyarán szólt: ment a porhírtés ezred.

Az elszállt marketing-dumán kívül szerencsére konkrétumok is elhangzottak: az Xbox 360-at, az konferencia elején kipakolta a színpad közepére az Xbox 360-at. Az X360 jóval dögösebb, mint az előzmény volt, a lekerültetlebb, dráma-vonalas dizájn (néztek meg a képeket!) hatásosan előnyére volt a gépnek. Az Xbox 360 fektetve és vertikálisan is használható lesz.

Lássuk, mit rejt a masina belseji! Először is egy IBM PowerPC processzort: ez három szimmetrikus magot tartalmaz, a magok egyenként 3.2 GHz-en ketyegnek, és 1MB L2 gyorsítótár kapcsolódik hozzájuk. A grafikus alrendszer ATI



Final Fantasy XI

gyártmány, 500 MHz-en futkóroz, 10 MB beépített DRAM-al és 48 utas shader pipeline-nal rendelkezik. Az Xbox 360 (az elődéhez hasonlóan) egyesített memóriát használ – ezúttal 512 megabájtnyi GDDR3 ramot. Ennyi tech-blabla szerintem első nekifutásra elég is lesz: az Xbox 360 vesztettül erős vs. jóval túlmutat a jelenlegi generáción, és persze a jelenlegi high-end játéka is.

Az Xbox 360 a korábbi platykákkal ellentétben nem HD-DVD meghajtót, hanem egy standard, 12-szeres sebességű DVD drive-ról szpikázza magába az adatokat – a játékok duplasűrűségű (max. 9 GB-os) DVD lemezeket érnek. A gép beépített merevlemezrel rendelkezik: 20 GB-os szerkenyűről van szó, érdekessége, hogy szabadon kiemelhető – ha jobban megnézzük a képeket, az X360 oldalán / tetején jól látszik, hogy hol lehet ki-be csúsztatni. A kiemelhetőség hátrányát előny: a vinylt szobor végre mentésével vagy adatokat mozgatható a saját és (például) egy barát gépe között. A memóriakártyák nem tűntek el, ezúttal kétféle használható egyet (egyelőre 64 megás kivitelű terveznek, de később nagyobb tárolókapacitású kártyákat is kapunk) – a kontrollérő átérte a konzol előlapjára a befogadó hely. Aprópó, kontrollér: mint látjátok, ez is változik. Az új irányító kisebb, könnyebb és nem utolsósorban vezeték nélküli –



Kingdom Under Fire: Heroes

az Xbox 360 négyet képes kezelni belőlük egyszerre. A fekte / lefelé gombok átértelmezték a kontrollér tetejére (most másodlagos flippergombokként funkcionálnak). Az irányító közepén látható gomb a Guide felületet nyitja meg (erről később). A kontrollerek felismerése / szinkronizálása sokkal egyszerűbb: megnyomni a Connect gombot a gépen, és, az X360 villámgyorsan megkeresi és összehangolja a közepben található irányítókat – ezek természetesen sem egymással, sem a házasszűrő wirelless eszközökkel „nem akadnak össze” működés közben.

Térjünk vissza egy kicsit magához a géphez: a szép, zölden világító kör alakú gomb neve *Ring of Light*. Az R (azon kívül, hogy jól néz ki) egyfajta vizuális visszacsatolást is jelent a játékos felé: négy színnel lett oszva, mindegyik színe a játékos kontrollhez (így egy-egy játékoshoz) „kapcsoló-



Final Fantasy XI

dik”. Villogva jelzi például, ha lemerülően van a (normál, vagy újratölthető AA elemek használat) irányító, illetve ha játék közben online meghívás érkezik egy kis multiplayer mókára. A Ról funkciók programozhatók, így a későbbiekben valószínűleg egyéb, kreatív alkalmazási formákkal / lehetőségekkel is találkozni fogunk.

Az Xbox 360 három darab USB 2.0 bemenettel rendelkezik – kétféle a gép elején, egy a hátulján. Ezekre csatlakoztathatjuk például az MP3 lejátszókat, a digitális fényképezőgépeket, vagy a – meglepésnek még nem kapható, a tervek szerint 2005 végén / 2006 elején debütáló – kamerát is. Az előlapon elhelyezkedő IR (infravörös) – a távirányítónak porton kívül a hátsó fértályban kapott helyet az Ethernet csatlakozó és a hibrid, „normál” és digitális kapcsolatot egyaránt lehetővé tévő videó-kimenet is. Nem letek a gép előlapját! Nem probléma, csatlakoztatható – az Expón számos vadabbnál-vadabb variációt mutattak be.

A vas bemutatásról térjünk át a szolgáltatások ismertetésére – ezek legalább annyira izgalmasok. Az Xbox 360 egy nagyon jól szervezett, és igen meglehetősen egyszerű kezelőfelülettel rendelkezik – az lenne a futtató egyszerű már emlegetett Guide. Ezt elérhetjük a gép bekapcsolásakor, a kontrollérrel vagy a távirányítóval is. A Guide tulajdonképp-



Kingdom Under Fire: Heroes

pen mindent tartalmaz, amire csak szükségünk lehet: itt kapott helyet az össze rendezzerinformáció, itt tudjuk menedzselni a gépre felülírt vagy PC-ről streamelt média-tartalmat, és a természetesen innen kontrolláljuk az Xbox 360 bőséges a korábbiakkal sokkal több lehetőséget nyújtó online szekcióját is.

Az online jellemzők bemutatását indítsuk mondjuk a Gamer Carddal. A GC egy kibővített játékos-profil: láthatod rajta a Gomergeteket (azaz a világról nem névvel), beállíthatod egy motort, itt lesz feltehető a reputációd (azok a játékosok „szavazhatnak” rád, akikkel már játszottál), a gamerscore-d és játékokban eddig elért (kiemelkedő) eredményeid is. A Gamerzone beállításával a saját videójátékosaidat tudhatod a többiekkel. Még zónába „léphetés be: az R&R a „csak játszókatok, ki kapcsolódok, nincs szükségem profi el-





Gears of War



Gears of War



Project Gotham Racing 3

lenfelekre" hozzáállást jelenti, a Pro a profikat jelöli, az Underground az alternatív utakat keresők zónája lesz, míg a Family az erőszakmentes, gyermekbarát zónában tartja a játékosait. A zóna beállításai a matchmakingnél jön jól: ebből, valamint a gamescore-adóból szűri le a rendszert, hogy milyen ellenfeleket válogasson be melléd egy adott játékban – azaz Family beállítás mellett nem fogsz megihívást kapni egy jó-fajta Quake 4 verőférdőre, és vice-versa. A multiplayer viadok gyors összehúzódtat segíti a (korábbi már ismeri) barátáim listáján szolgáltatás is – ennek mibenlétét gondolom senkinek nem kell megmagyarázni. Itt is történt újítás: nem csak a saját barátaid listáját látod, hanem megnézheted az ő listájukat is. Visszatér a népszerű Xbox-Live Arcade szolgáltatás is: a számos egyszerűbb játékot felsorolóhoz Arcade-al az MS az „állagok” nem-hardcore játékosokat (jellemzően a hollywoodi) akcióra kényeztetni.

Az kibővíthető online szekció új (de annál jelentősebb) része az Xbox Live Marketplace. Az XUM-ról tölthetünk le magunknak minden szépet és jót: bónusz pályákat, fegyvereket, skinet, kiegészítőket és extra tartalmat a játékokhoz, trailerreket és játékdémókat, de akár zenét és klipet / filmet is. A tartalom egy része ingyenes, másokért fizetni kell majd. A fizetés a dolgok jelenlegi állása szerint több módon történ-

előfizetésért cserébe jár a teljes tartalom: online játék, és minden elérhető szolgáltatás. A Silver táborba tartozók sem maradnak teljesen online játék nélkül: az előre meghatározott időpontban (tehát alkalmanként) megrendezésre kerül „Gold hétvégek” – ők is bekapcsolódhatnak pár napra az online multiplayer hancúrozás örömeibe. A már meglévő Xbox-Live előfizetés az X360 megvásárlása után észrevétlenül átvadnak a Gold státuszba – még a Gamertagjaink is megmarthatnak. A két rendszer kompatibilitás egymással, azaz tudunk kommunikálni az original Xboxon nyomul cimboráinkkal is. A kommunikáció egyébként (az X360 esetében) történhet szövegevel, hang formájában (a régi headseteket problémamentesen lehet csatlakoztatni az új irányítókhöz, új, vezeték nélküli Communicator is vásárolhatunk), illetve videóchat-en keresztül – ehhez persze szükség lesz az X360 kamera megvásárlására.

Az Xbox 360 komoly multimédiás képességekkel rendelkezik. A custom soundtrack összeállítás egyszerűbbé vált: a „beteszem a CD-t, a gép lerippel, aztán azazt ügyeskedő” rendszer a múlté (a lehetőség megmarad), üdvözöljük köröinkben a sokkal modernebb és közre állóbb „rádugom az MP3 lejátszómat vagy a pécmét az X360-ra, és hajrá, már szpikázom is őt a kívánt fájlokat a gépre” szisztémát. Lehe-

csőndben van. Meglátjuk, mint ahogy azt is, hogy mik lesznek ezek a bizonyos „silverjátékok” – remélhetőleg nem csak fél tucat címről van szó.

Szintén nem tudunk semmit a gép áráról: J. Allard az E3 után „300 dollár körüli” fogyasztói árat emlegetett – konkrét összeg még nem hangzott el, playtáknak mindent a 300 dollártól 500 dolcsiig terjedő tartományban.

Az Xbox 360 megjelenési időpontja elég jól körülhatárolható: több mint valószínű, hogy november környékén kerül a boltok polcára, először az USA-ban, aztán (minimális, két hetes eltéréssel) Japánban és Európában is. A világszintű megjelenés bátor dolog, örülünk is neki – és erősen szurkolunk, hogy jöjjön össze. Nem lesz könnyű: az E3-ra kihazott hardver nagyon nem volt végleges, a játékok közül kevés (három-négy) volt konkrétan, működés közben kipróbálható – és ezek is alfa fejlesztési gépekben (érted: két összekötött PowerPC az asztal alatt – ezek a végleges ver. teljesítményének 30-40 százalékát nyújtották) futottak. A Microsoftról nagyot kell sprintelnie, ha ősz elején tömeggyártásba akarja küldeni az Xbox 360-at...

Óké, lássuk a lényegét, azaz a játékokat. Az MS 25-40+ címter igér végéig (jelenleg kb. 160 fejlesztési folyik), köz-



Project Gotham Racing 3



Kameo: Elements of Power



Kameo: Elements of Power

het: hitelkártyával vagy a szokásfelelően külön megvásárolható pre-paid (előre fizetett, meghatározott mennyiségű kreditet tartalmazó) kártyákkal. A XUM nem csak egy irányba működik: az MS illetékeseinek ígérte szerint előadás is lehetséges lesz – legyártasz pl. egy pólt a kedvenc játékdhoz, és azt itt árulhatod majd – a részletekre még nem iszótoltak, a magunk részéről erősen kíváncsiak benne, hogy konkrét készpénzforgalomra kerülne sor (esetleg itt is a fenntöltésminták „kreditrendszert” léphet elbe). Ami a legszébb: a szolgáltatások többsége teljesen ingyenes. Kétféle „előfizetési forma” közül választhatunk: a „Silver” alapból jár a gép megvásárlásával, egy fillerünkbe sem fog kerülni. Ezzel a fenti felsorolt opciók döntő többsége grátisz használható, nem érhető el viszont néhány bónusz fícsor (pl. a Spectator Mode) és nem tudunk érdemben online játszani. A „Gold”

tősségű lesz filmek közvetlen streamelésére is – egy Windows XP alapú, megfelelő Media Playerrel felszerelt pécmél. A Microsotf komoly elvárásokat támaszt a fejlesztőkkel szemben: MINDEN játéknak valamilyen szinten Live-kompatibilisnek kell lennie, kötelező ezen felül a legalább négyzetes élsimítás, a 16:9-es képernyő-arány, a 720p, 1080i felbontás, és a Dolby Digital 5.1 hang támogatása – ezek nélkül nem jelenhet meg játék.

Az eddig felsorolt információkért biztosok: lássuk a físzasztalon falkokat, azok közül is elsősorban a visszafelé kompatibilitást. A konferencián kijelentették, hogy lesz iyesim, igaz, csak korlátozott mértékben: a legiskerebb Xbox címekkel (Halo és kompániaja...) játszhatunk Xbox 360-on is. A dolgok mikéntje egyelőre nagyon homályos: playtáknak a játék újrafordításáról, speciális emulátorokról – a MS meg

tük számos saját projektet. A Rare Perfect Dark Zero-ja (ahogy a címe is mutatja) elsőzmény, a klasszikus N64-es sci-fi FPS-es prequelje. A játék Joanna „superügynöknek” valószínű történetét meséli el. Ennyit, és nem többet árul el a Rare a single player módusról – az E3-on inkább a multiplayer szekciót mutogatták. A multiplayer szomszárjáték módját két nagy csoportra osztják: a Deathmatchot a „hagyományos” játékmódokat tartozta (DM, TDM, CTF...), míg a Dark OPS leírásból a klasszikus Counter-Strikehoz hasonlítatható – csapat alapú harc, fegyvervásárlással. Csapatjátékokban nem lesz hiány, a PDZ jelenleg 50 játékot támogat, de a Rare szerelné felőnnözni a számot 64-re. Fegyverek tekintetében is alaposan el leszünk érezve: összesen huszonegyféle gyilkoló eszköz (plusz opcionális gadgetek) között válogathatunk, mindegyik fegyver másodlagos tüzelési funkcióval is el





Kameo: Elements of Power



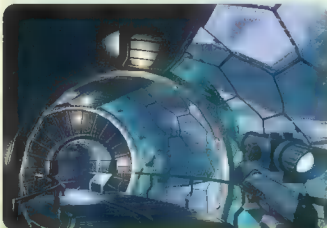
Kameo: Elements of Power



Kameo: Elements of Power

lesz látni. Hősnőnk négy weapon-slabba pakolhatja a fegyvereket: a kisebbek egy, a nagyobbak több slotot foglalnak el. A lövedékszét speciális modulokat (oldalra gurulás, fedezékbe vonulás) színesítik majd. Az egymás elleni harc mellett a Rare nem kívánja elhanyagolni a co-op módozatot sem (nagyon helyesen). A Perfect Dark Zero-ból akár Xbox 360 nyitócím is válhat – de nem feltétlenül lesz az. A Rare »minőséget tartja szem előtt, akkor adják ki a kezükből a játékot, ha 100 százalékos elégedettség vele.

Még mindig Rare, és egy jó régóta készülő játék: **Kameo: Elements of Power**. A Kameo-nak eredetileg Cube-ra kellett volna megjelennie (2002-ben...), aztán a Rare az MS-é lett, a játék átment Xbox-exkluzívra, most pedig X360 nyitócím lesz belőle. Idézzük fel az emlékeket: a Kameo akcióplatformer, a főszereplő elf kishágyó »lakóhelyét megszálló trollakot próbálja kikapozni a bakancsokból. Kameo különféle formákat képes felvenni (átalakultak például gorillává, gyíkka, farkassá, vagy egy vízi állánnyá is), minden formához különböző (fejleszthető) speciális képességek tartoznak. A fejlődés egyértelmű az Xbox verzióhoz képest: ott egyszerűre maximum húsz ellenfél lehetett a képernyőn – itt még több száz troll ellen harcol a bájos elf kishágyó, és »környezet is sokkal látványosabban néz ki.



Perfect Dark Zero



Perfect Dark Zero



Perfect Dark Zero

Korábban már hívt adunk róla, hogy az MS ügyesen maga mellé állított pár neves játékfejlesztőt. A **Lost Odyssey** » Square-t tavaly otthagyó, és új céget (Mistwalker) alapító *Hironobu Sakaguchi* (Final Fantasy nagymester) RPG-je – és valami átkozottul jól néz ki. A játék főszereplője » halhatatlan, érs éve élő *Kaim Argonar* – a *Lost Odyssey*-ben az ő történetét követelhetjük végig. A környezet némileg hasonlít az FF hatodik / nyolcadik részére: standard fantasy világ keveredik » magas szintű technológiával. A technológiai revolúció egy titokzatos városátörtyű indítja be – valószínűleg az is nagy szerepet kap majd a sztoriban. A zenét az FF-sorozat alázdi (most már csak ex) komponistája *Nabuo Uematsu* szerzi. Megjelenés: erős egy év múlva, az Elvezet Odüsszeia az eddigiek alapján nagyon ígéretes játéknak tűnik. A Mistwalker másik X360-exkluzív RPG-je a **Blue Dragon**.

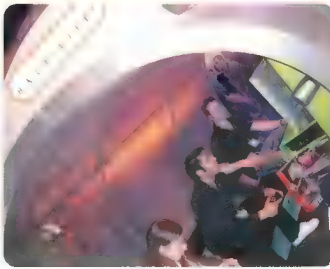
Itt van aztán a **Gears of War** ami egyértelműen » leglátványosabb Xbox 360-ra bemutatott játék volt az idei E3-on. Az Epic third person lövöldéje valami földbeduglósan jól néz ki: » hároms sorszámu Unreal motor elképesztő » elelthetn verászólo a képernyőre a durvulens akciót. Idő: » távoli jövő, hely: a valaha békés, de most » föld mélyéből előemőző Locust Horde (Sáska Horda) által szagottat Seroa planéta. A sáska-szörnyekkel » Coalition of Organized Governments katonái származ. » Gear alakulat veszi fel a harcot. Főhősünk, Marcus Fenix ezen alakulat oszlopos tagja – és társaival együtt alosapon oda készül csapni a szörny pajtasoknak. A Gears of War erősen épít a csapatolási harcra: az Epic epikus (hehehe) co-op játékmódot is – szólo kommandózás esetén pedig elsőrangú AI által irányított csapatártsárok. A GoW legnagyobb vonzereje az

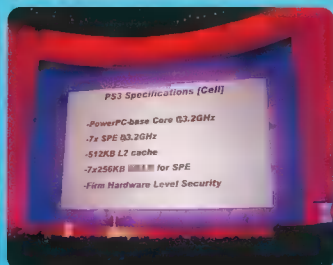
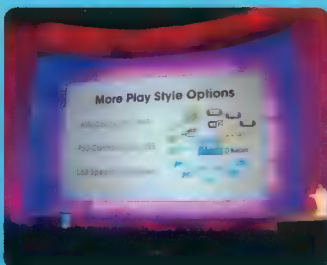
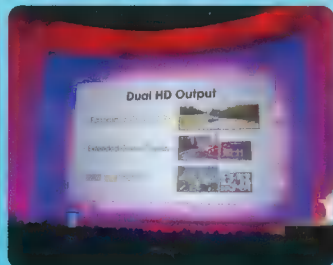
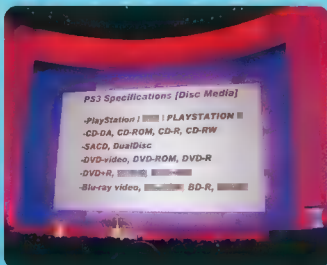
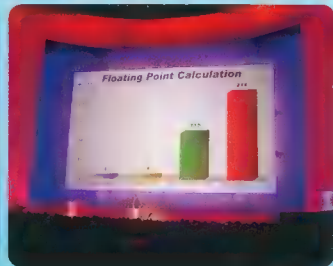
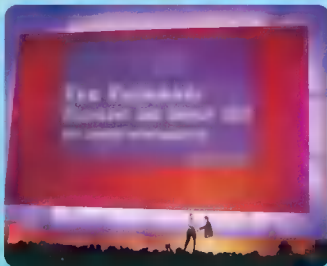
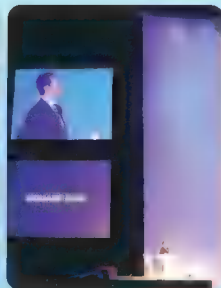
intenzív akció és félelmetesen részletesen kidolgozott környezet: olyan, mint ha az Aliens-t keverték volna némi Warhammer 40K-val, és behelyezték volna egy hatalmas, götűs épületekkel teleltömött városba. Megjelenni jövőre fog – várjuk!

A Microsoft másik nagy sikerváramánya, » nyitócímnek szánt **Project Gotham Racing 3** egy viszonylag rövid videó formájában teite iszetteit – szóp volt, jó volt, és valószínűleg remendelt volt (azért várjuk ezt is, az előző két rész nagy kedvencünk). A Halo » csak említés szintjén volt jelen – maga Bill Gates jelentette ki, hogy a játék megjelenését a PS3 premierjével fogják ütköztetni (más Microsoftos források pár nappal később ebben már nem voltak olyan biztosak – majd meglátjuk...)

Ennyit a következő generációról – a többi X360-as címmel » kidolgoznak szentelt oldalakon foglalkozunk. Jellemző, hogy csak az utolsó bekezdést szenteltük az egyes szöveg Xbox-nak – az MS ugyanis gyakorlatilag semmilyen saját gyártású újdonságot nem mutatott be rá. Láthattuk (most már sokadszor) a **Conker: Live & Reloaded** (még mindig aranyosan brutális műduszer mókának tűnik, és az eredeti N64-es single player módus újrafeldolgozását is

szívesen fogadjuk) és a tavaly bejelentett **Kingdom Under Fire: Heroes-t** (a KuF-folytatás hezso az első rész által felállított magas minőséget, sőt túl is szárnyalja azt – ezúttal egyszerre 200 karakter hadakozhat a képernyőn, és a kibővített, hat játékos támogató online multiplayer is határozottan pozitív bonusz), és kész, ennyi. Nem vélelten » gyenge felhozatal: a Microsoft augusztus elsejétől nem vesz át több GPU-t az Nvidiától – ez pedig egyértelműen az Xbox gyártásárok hamarosan bekevelkező leállása felé mutat. Ahogy elgysnyak a grafikus álegységek, nem készült több Xbox, kiárulják a raktárkészleteket, és visszontlátsra. Ez nem jelenti azt, hogy megszűnne a gép szofverátomátozása: a külsős fejlesztők az MS ígérete szerint még jövőre is számos játékot hoznak ki az eredeti Dobozra. Jöhet a következő generáció...





PLAYSTATION 3



EyeToy: Play 3

SONY

A Sony E3-as sajtókonferenciáját (magyar idő szerinti) hétfőn éjfélkor tartották a szokásos kedd helyett – az időpont előbbre hozásában valószínűleg nagy szerepe volt az Xbox 360 korai MTV-s debütálásának. A Sony a várakozásoknak megfelelően (a kötelező öndicsőítés „piazevezik vagyunk, de nagyon” szövegek után) gyorsan rátért a lényegre: bemutatott a cég következő generációs konzolját, a **Playstation 3**-at.

Dizájn tekintetében a Sony (az MS-hez hasonlóan) a lekerékeltetebb formák felé mozdult el: a PS3 külső megjelenése egyfajta logikus evolúció az elődökhöz képest – a PS2 alapvető stílusjegyeit alolták át egy modernebb, mai szemmel nézve tetszősebb formába. Egyszerűség és elegancia – a Sony mindig is tudta, hogyan kell kinéznie egy szórakoztatóelektronikai eszköznek.

Szóladjunk át gyorsan a Playstation 3 technológiai jellemzői! A PS3 szívet a 3,2 GHz-en üzemelő Cell processzor alkotja, ez pedig brutális 218 gigaflop/s lebegőpontos teljesítményt képes képviselni magából. A GPU



Jak X: Combat Racing

többféle kártyaváltozó (Memory Stick standard / Duo, SD standard / mini, CompactFlash), 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p, 1080i felbontások támogatása, Dolby Digital 5.1 és DTS hang-szabványok. Kimenetek / bemenetek garmadája: hat darab USB 2.0 port (négy elől, kettő hátul), teljes körű WiFi support, Bluetooth 2.0 támogatás, dupla HDMI out (azaz: két darab HDTV-re is ki lehet küldeni), analóg AV MULTI out (a „normál” tévékhez), egy gigabites hálózati Ethernet port. Kontroller: egyelőre prototípus, a látlék alapján a gombkiosztás és az alapvető méret megegyezik a Dual Shock 2-vel, csak a forma más – leginkább egy bumerágra hasonlít. A PS3 kontrollerek bluetoothon keresztül csatlakoznak a géphez – a gép hét (!) darab irányítót képes egyszerre kezelni. A gép **elvirág** 2.5 inches (a playők szerinti 160 gigás) kivehető merevlemezrel rendelkezik – az E3 után egymásnak ellentmondó nyilatkozatok láttak napvilágot arról, hogy alapon jön-e a géphez, vagy külön kell megvásárolni. Premier: 2004 tavasza – egyelőre nem tisztázott, hogy hol, Japán, Amerika, Európa, világpremier? Az érrel szinten nem esett szó. Az E3 után mondtak mindent 300-160 500 dollár bezárólag – az árszabás hivatalos bejelentésére valószínűleg legelőbb év végéig várunk kell.



Noobies: The Darkest Faeria

A gép bemutatása után a Sony néhány háttérzottan impresszív technológiai demóval állt elő. A PS2 bejelentésekor egyszer már bevett kockás ismét felültek: a Cell előbb egy, majd kettő, majd öt, majd tíz... a végén pedig több ezer gómkocsát úsztaltak egy kődában (LoD technológia – „lots of Ducks”, jó poént :-). EyeToy segítségével vizet mertek és öntöttek egyik pohárból a másikba (nagyon komoly!), bemutatott a PS3 vizuális teljesítményének mélységeit (Octopus doki modellje a Spider-Man 2-ből – valós időben megjelenítve és mozogva), lettek egy kitért a multimédiás szekció felé (több tucat mozgóképet egyszerre, egy képernyőn ki minőségben; poénos Spider-Man / Gran Turismo 4 videómontázs – a Cell tényleg tud valamit...). Ott volt azután az Epics srákok Unreal-bemutatója. A bemutatott szekvenált két hónap alatt dobta össze: futurisztikus környezet, állig felfegyverzett spacemarine egy agresszív robot ellen – vesztett látványos volt, és ráadásul valós időben futott. Az Unreal-technológiával egyben a Sony a PS3-ra egyáltalán nem nézve fejlesztési mantráját is igazolni akarták: a játék szerinti a következő generációs Sony masina egy kategóriával barátságosabb bástia lesz (fejlesztői szempontból), mint az elődje volt. Nem esett szó a PS3 online képességeiről: valószínűleg – az szekció, ahol a Sony elég nagyot kíván még dobni – az



Genji: Dawn of the Samurai



Genji: Dawn of the Samurai



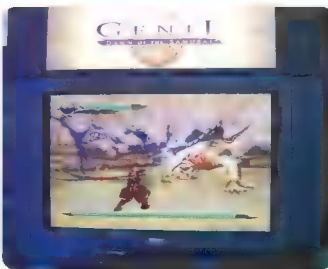
Genji: Dawn of the Samurai

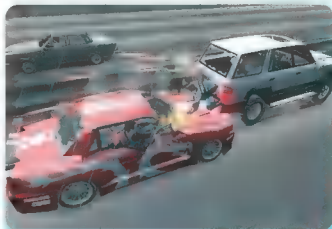
Nvidia fejlesztés: a grafikus alegység neve RSX „Reality Synthesizer”, a GPU 550MHz-en, a hozzá csatlakoztatott 256MB GDDR3 VRAM pedig 700 MHz-en üzemel a lebegőpontos összteljesítményt itt 1,8 TFlops – ez egy kategóriával meghaladja két, SLI üzemmódban dolgozó GeForce 6800 Ultra teljesítményt (érdemes megjegyezni, hogy a két PC-s kártya úgy 1000 dollárba fajk...!). A PS3 256 megányi XDR rendszermemóriával rendelkezik, 3,2 gigahertzen. A meghajtó a korábban pályaközlő Blu-Ray, az „újgenerációs” adathordozó a DVD rétekkapacitásának hatszorosát tudja felmutatni – a meghajtó lefelé kompatibilis minden lényeges (CD-DA, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW) szabvánnyal. Maga a PS3 is kompatibilis visszafelé: problémamentesen lejátsza a PS1 / PS2 játékokat. Fejlett multimédiás képességek:

Egyelőre ennyi, hölgyekurak. Tudod, tudom, mindenkiben ott motoszkál a nagy kérdés: az Xbox 360 vagy a PS3 erősebb? A nagy kérdés MOST még nem lehet egyértelmű választ adni. A Microsoft-hoz hasonlóan a Sony sem tudott végleges hardvert kihozni az Expóra: a bemutatott fejlesztői rendszerekkel (értsd: péccékről) futottak. A RSX (a grafikus alrendszer) még nincs kész (majd valamikor nyáron), a devkitet sem végleges. A Sony konferencián egy olyan grafikai műalkotást, ami a PS3 elméleti összteljesítményét hasonlította mutogatta, a PS3 teljesítményével. Eredmény: duplázza, a PS3 jóvára. Két nappal később a Microsoft is előállt a maga grafikaijaival: ugyanaz, más szempontból – fordított arányok. Azaz: Sony szemfényvesztés vs. Microsoft porhütes. Durva marketingduma mindkét részről, erre még nem lehet véleményem alapozni. Meglátjuk...

X360-stratégia fontos része az online közösség minél erősebb összehangolása, nekik is sem szabad lemondniuk. Az eddig (amitől szintén) elhangzott ficsórok (videoclip, videoblog, a XBL-hez hasonló „barátságos” kezélfelület) minden esetre biztatóak.

Az utolsó technológiai bemutató átvett minket a Sony következő generációs játékkínálatához: a **Square-Enix a Final Fantasy VII** introját prezentálta – heljútja, az Advent Children vizuális világát idéző grafikaival, (állítóg) valós időben, FFVII remake PS3-ra? Egyelőre tagadók, de szerintem csak sunekolnak... Egy biztos: lesz a Final Fantasy Playstation 3-ra, mint ahogy lesz a **Grand Theft Auto 5** a Metal Gear Solid 4 is – utóbbról a **Konami** szekciójában szelünk bővebben (a Sony PS3-exkluzívát ígér mindkét esetben).





Pursuit Force



Pursuit Force



Sly 3: Honor Among Thieves

Hogy néznek ki a PlayStation 3 játékok? A konferencián látott videók alapján **kegyetlenül jól**. „The true next generation” – írta az egyik angol online lap, mi pedig tökéletesen egyetértünk, ha... Ha biztosak lennénk benne, hogy a konferencián bemutatott anyagok valóban létező, valós időben futó játékok voltak. Valószínűleg nem voltak azok, illetve: némelyik az volt, némelyik meg nem. Itt van például a **Killzone 2** D-á-b-b-e-n-ent. Olyan szinten odavert mindent grafikai, hogy alig lehet rá epikus jelzőket találni. DE: szinte biztos, hogy előre rendeltel volt. Egész egyszerűen képtelenség, hogy a nem véglegesített hardverrel ilyesmit (valós időben) meg tudok volna csinálni. Anyira **tökéletes** volt benne minden az akció, a látvány, az időzítés – hogy... ah, nem ragozom tovább. Hasonló a helyzet az **Evolution Studios** (WRC széria) által gyártott off-road autóversenyről, a **MotorStorm**-ról is. Látóidegeket szaggató dinamizmus, frászkőrás, millió darabba hulló, hálványú blockbustereket megszágnító módon megsemmisülő járgányok, istentelenül komoly fizika – de valószínűleg ez is render. A Sony ezekkel a videókkal gyánithatóan azt akarja bemutatni (a megjelenés előtt egy évvel) hogy miképp fognak kinézni (illetve: szintük mi-képp fognak kinézni) a PS3 játékok. Személyesítés? Az bi-zy. Szükség volt rá? De még mennyire! A Microsoft leülte-

tő, „valadói” nézőközönség, hatalmas belátható terület, még jobb fizika. A **Warhawk** rövidke videó alapján ütős futurisztikus űrhajós-repülés lövöldének tűnt, ami rengeteg (éítsd: több száz) légi járművet, komplett flottákat mozgaltot egyszerre, csúcstelegrafikus grafikai megvalósítás mellett. A **Formula One** (szériánk rendelt) ittriler magnutató, merre felelők a virtuális F1-versengés: a korábbiak sokkal részletesebb modellek, és látványosabb utkőzések felé. Az **Eyedentify** érdekes koncepciót mutatott be: két szexi ügynőnkso akciózott, a játékos pedig szerepelt a játékban – ha lányok eligazították kertet, a Te orcad (a játékos orca) jelent meg a képernyőn, és így adhattál nekik tanácsot a teendők-lig ügyes ötvöse a klassz grafikának és a multimédiás készségeknél – plusz » következő generációs EyeToy-nak, persze). **The Getaway**. Nem a konkrét harmadik rész, hanem egy újabb technológiai bemutató arról, hogy mire képes a PS3 a „GTA” zsánerben. London belvárosának részletesen lemodellezett mását láthattuk, élethű forgalommal, az utcán zajlott az élet, a kamera abszolút meggyőző mélylése-effekteket produkált – jól nézett ki, na.

A konferencia anyira a PlayStation 3-ról szólt, hogy PS2 / PSP katalógról szinte nem is esett említés. A PS2 jól fog (az E3 után két héttel szállították le a kilencvenmilliomodik Play-

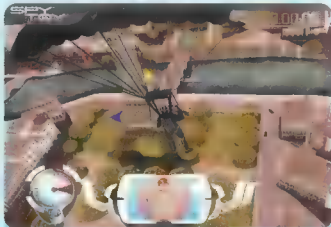
ték is feltűnik a kínálatban, » kedvencünk a „terelgess egy nyúlós, színes pacát a képernyőn” kódnevű színes-szagos minijáték volt. Novemberben közepén jön. A **SpyToy** egy lokál érdekesbe alkalmazása a kis mozgásérzékelős kamerának: egy csaváros kábelmentes kellős közepébe csőpersz, ahol a sző legzorosabb ártelmében is alakítod az ügynőket. Játéknyábeli közlése a célponthoz, megvalósítatod, hogy miképp akorsz behatolni a komplexumba, információkat gyűjthetsz, zárakat és biztonsági rendszereket tőrthsz fel – mindezt az EyeToy aktív használatával. Érdekes cucc, szemmel tartjuk a szeptemberi premiert. A **WRC Rally Evolution** a szokásos „még többet, még jobbat, még gyorsabban” folytatás: több autó, jobb tőrtesmodell, jobb grafika, jobb irányíthatóság, jobb hanghatások – szép, szép, de most már lassan ebbe lehetne hagygni ezt a sorozatot, mert az íkszedik rész után maximum a statisztikák változnak, a játékelmény nem. Ami plusz jelenhat: a játék állítá-lag képes lesz együttműködni a PS3-s **WRC**-vel. Rally fanatikusok előnyben, a többiek szerintem nem erre fogják költeni a pénzüket idén novemberben (akkor jön ugyanis). A Sony két, kiléjezetten gyerkőcöknek szánt akció-kalanddal is kirukkol az idén, mindkettő a népszerű **Neopet** univerzumban alapul. Mi az » Neopet? Tulajdonképpen egy weboldal



Shadow of the Colossus



Shadow of the Colossus



SpyToy

tett egy kényelmes fotelbe, melléd rendelt két dögös bombázót, akik » kezdébe nyomtak egy finom költét, és mindenféle izgalmas dolgokat suuttogtak a füledbe. A Sony odaélepet hozzád, és gyengédén, de határozottan a mellkasodba szűrt egy adrenalin-injekciót. A jelszó: sokkálni és lenyűgözni, bármi áron. Ez háború, támadni kell, nem szabad valógnati az eszközökben: a gyengék és élelkeztelenek az első nagy golyót kapnak » fejükbe. Nemletem érthető az analógia... A saját gyártású nextgen Sony-kínálat (a nem saját gyártású, más kiadók által felé hozott produktumokról a megfelelő helyen szólnunk) többi része is megkapó volt, ha nem is anyira arca mászon, mint a fent említett két játék. A **Vision Gran Turismo** nem játék volt, hanem a GT-team „vizitáció” arról, hogy miképp képzelik el a sorozat jövőjét (a prezentáció erősen épített a PS2-es GT4 motorra): több au-

tion 2-1), és » PSP bizniss is » tervek szerinti alakul. A konferencián a Sony egyellen PS2 játékkal foglalkozott részletesen: a **Final Fantasy XII** új introja a szokásosban magas minőségű átvézet animációkból lett összevága (bővebb infókat lapozz » ide! Square-Eon kiadalmának szentelt oldal-ra). Ha » konferencián nem is, a Sony E3-as erőtítményében bőven akadt PS2 (és PSP) játék, bizonyítva a cég korábbi ki-jelentését – a PS3 premierje után »m feljelték el a PS2-1, „régi gépek” még három-négy évig kívánják aktívan támogatni.

Kezdjük a Sony PS2-es kínálatával. Az **EyeToy: Play 3** a szokásos minijáték-kollekció: ezúttal inkább a sportokra fókuszálva – tekezhathat, de bekaphatjuk magunkat a strandröplabda örömeibe is. Ezen kívül pár igazán bizarr ja-

(1999 óta működik), ahol a saját küti lényekézd legyártása után harcba küldheted azt a többi küti élőlény ellen. Pokémon? Igen, valami olyasmi, csak fantasy környezetben. A **Neopets: The Darkest Faerie** jápota akció-RPG, ahol egyszerre ketten vágathat neki » kalandoknak: a történetben nagy szerepet kapnak a többféle elemenál-ostályba sorolt varázslatok – ezeket a fagyvereidre kell „ráolvasnod”, és kiutasítanod, hogy melyik szörny ellen mi működik a legjobban. (Pokémon, megint... ») A **Neopets Petpet Adventure: The Wand of Wishing** viszont inkább egy third person akciójáték, melyben a Neopeteket állítat a Petpeteket (micsoda neveket) két bevetőnő a kívánt cél érdekében – a másik anyaghoz hasonló, über-kawaii grafika kíséretében. (Mindentől megjelenni. PS2-re is, vasdas WiFi multip-layerrel megintogtató.) Ev végén jönnek.





SOCOM 3: US Navy SEALs

A **Genji: Down of the Samurai** az idei PS2-es felhozatal egyik legszebb játéka volt. A fejlesztési székben a *Game Republic* (Yashiki Okamoto, a Street Fighter apukájának új cége) csúcsolt, és az urak igazán kitétek magukat – minden tekintetben. A tizenegyedik százzalban játszódó samuráj történet két fészereplője (Yoshitsune és Benkei) látványos mozdulatokkal aprítja az ellent. A két karakter különbözik egymástól: Yoshitsune a gyorsabb, Benkei az erősebb. Hatalmas kapu tornyosul előtte! Yoshitsune megmossa Benkei pedisját leírta. A harcanszár jól eltalál, különösen a kombókba fűzhető támadások néznek ki jól – az akciót rődsül RPG elemek (gyűjthető és fejleszthető tárgyak / fegyverek) színesítik. Az Államokban év végén jelenik meg – nálunk valószínűleg csak jövőre. A Sony „minden évben megjelenik egy új epizódot” írszának két tagjáról már szóltunk: a **Jak X: Combat Racing**ről, és a **Sly 3: Honor Among Thieves**-ről a Konzol első két számának hírvárában olvashattok részletesebben – az E3-on nem hangzott el plusz információ. Láthattuk viszont magában a **Ratchet: Deadlocked**-ot. Clank nem szerepel, a történet viszont új irányt vesz: Ratchet egy brutális „vadász”, a Dreadzone aktív szereplőjeként küzd az életért. Mint sejtétek, durva fegyveres viadalról van szó. A



The Con

single player módus egymás mögé fűzött összecsapásokból áll: itt AI csapatok segítik hőseinket. Az AI játékosok magukban is elég jól bologolnak, de szükség esetén porrancokat is adhatnak nekik (a D-pad segítségével). A single player küzdelmek szerencsére nem csak gyakorlatként szolgálnak a multiplayerhez: a szériát jellemző humor és a jófajta átvétel animációk megmaradtak. Ennek ellenére a jelek szerint a multiplayer lesz az igazi móka. Nagyon részletes mozdulatokat a fegyverek! Példák: ice shotgun – ez jegg dermeszt, majd darabokra tépi az ellenfelet. Vagy itt van a H12-ben látott szerzőkhöz hasonlóan funkcionáló rakétavető – kieresztet a rakétát, és irányítani tudod levegőben. Az multiplayer módus több új játékmódot vonultat fel: az E3-on a Conquest mutogatták. A Conquest az előző rész Siege-ének továbbfejlesztett változata: a teljesítmény



SOCOM 3: US Navy SEALs

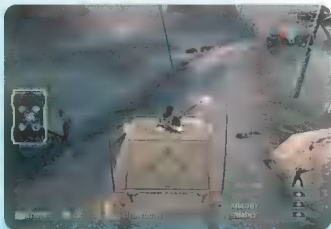
objektívok mellé pontrendszer társul, pontokat a minél látványosabb győzelmekkel (fejleszt, modol fegyverek okos alkalmazása) tudunk gyűjteni. Októberben jön. A **SOCOM 3: US Navy SEALs**-ről is volt már szó korábban – de most játszani is lehetett vele. Jelentem: ez az eddigi legjobb SOCOM, a sorozat rajongóinak érdemes lesz szétlőni a malacperselyt. A csapatársaink és az ellenfél AI-je sokat fejlődött, a többféle használható jármű és harmincfele fegyver (jobbakra húszféle kiegészítő – törszővet, ajtálátót, gránátvetőt – szerelhetünk) pedig tovább finom kerültaknak a már alapból is kíváncsok tartóira. A multiplayer módus (a sorozat fő vonzerója) robusztusabb, mint valaha: 16 helyett egyszerre 32 játékost támogat – nálunk valószínűleg csak jövőre. A Sony „minden évben megjelenik egy új epizódot” írszának két tagjáról már szóltunk: a **Jak X: Combat Racing**ről, és a **Sly 3: Honor Among Thieves**-ről a Konzol első két számának hírvárában olvashattok részletesebben – az E3-on nem hangzott el plusz információ. Láthattuk viszont magában a **Ratchet: Deadlocked**-ot. Clank nem szerepel, a történet viszont új irányt vesz: Ratchet egy brutális „vadász”, a Dreadzone aktív szereplőjeként küzd az életért. Mint sejtétek, durva fegyveres viadalról van szó. A



WRC Rally Evolution

dow of the Colossus-ról ismét csak örömdákat tudunk zengeni: művészi grafika, hatalmas, eget és földet repeltő óriás-ellenfelek, dinamikus játékmotor, és valami elképesztően jó zené – legviszesebben kitéptük volna a gépet (hazavetel céljából :)) az ICO-csapat új játékat. Sajna a hozavételre egy darabig még várnunk kell: egészen szeptember végéig.

Oké, térjünk át a PSP káindlatra! A Sony viszonylag kevés játék fejlesztésű játékot hozott ki az Explora – de azok legálább jók voltak. A **The Con** egyedi: verekedős anyag: nem oldalról, hanem egy módosított third-person perspektívából látod a harcosod (húsz előre legyártott karakter közül választhatsz, de saját embert is kreálhatsz). A környezet és a stílus a Fight Clubba emlékeztet: a harc brutális,



SOCOM 3: US Navy SEALs

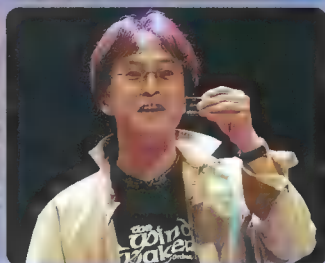
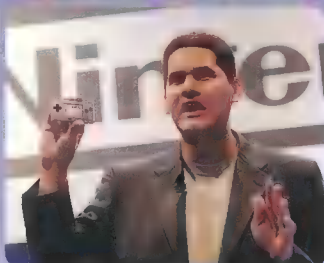
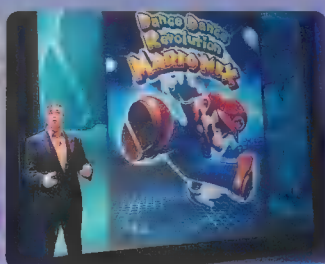
és – csavar következik – fogadásokat lehet kötni rá. A fogadásokat az első fél perc után véglegesítik, tehát lehetőséged van a taktikázásra: a harc elején „verheted magod” egy darabig, így a közönség ellened fogad – aztán jól lecsapod az ellenfelet, és beszársz a nagy pénz. Ugyesebben is taktikázhatsz: sérüléseket tethetsz – ezzel vigyázni, kell, mert a közönség elég hamar észreveszi, hogy csak színészkedsz. Októberre várjuk. Kint volt az Expon (az egy korábbi hírvárában már kitértünk) **Pursuit Force** is: autós-vidékes cucc, három bűnbosszú kell megfékezned tucumnyi misszió keretében. Először beéred az illusztrált járgány (autóval, motorral, de helikopter is felhasználhatsz), előrántod a fegyvert, leamortizárod a célpontot és áthugasz rá. A szitu innen válik izgalmasabb: bűnyő a tetőn, a harc a kormányért, bucskás az emberek között – piszkos látványos, tisztára, mint egy kamolyaból akciófilmben. Az Expo kellemes meglepetése: Daxter. A bejelentésor mindenki elkényvelte magának, hogy gyors bárlényozás lesz a dologból – ezzel szemben egy egyedül, sok jópofa álfélet telvonultat (és nem utolsósorban gyönyört) akció-platformert kaptunk. A **Daxter** az első és második Jak epizódot között játszódik – Daxter barátunk éppen rovaritókát tengeti a mindennapijait. Ennek meglep-



Ratchet: Deadlocked

lően egy légyecsopóval és egy spray-vel van felfegyverkezve – a két eszközt kombinálással számos egyedi mozdulat tud végrehajtani. Sok ugrálás, sok csapkodás, némi lapkodás, egyszerűbb puzzle-ök – a műfajt ugyan nem váltja meg, de valami átkozottul jól össze van rakva. Egy darabig még várnunk kell rá: 2006 első felére datálják a megjelenését. A **SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo** a SOCOM 3 PSP-re átdáteltelt verziója: a pályák és a fegyverek szinte teljesen ugyanazok, sőt, még „játráthatóság” is van a két játék között – egyes objektívok teljesítésével (és a két gépet szinkronizálva) változnak a feladatok a másik verzióban. A PSP- a SOCOM-ja teljesen korrektül néz ki, s játékmotorja megvételre célzósorbeállítás ellenére igen hasonló ahhoz, amit PS2-n már megismerhettünk. Megjelenés: valamikor novemberben.





NINTENDO
REVOLUTION



Battalion

NINTENDO

„Japánország” szülőit, a hagyományokat őrző neo-szónautáknak a játékvilág telet ujjalodó **Nintendo** a pre-E3 konferenciát ezúttal is a konkurencia prezentációját követi, keddi reggel, ottani idő szerint 9 órakor tartotta meg, bő 40 perces kérés, a közönség számára pedig egy teljes Burnout 3 soundtrack leadását követően. **[A végén nagyjából negyed óráig a Kaiser Chiefs „NaNaNaNaNaNa” című nótáját adták megállás nélkül. ÖRÖKRE bevésődött az agyunkba... – liquid :~]**

A házigazda szerepét az ideai esztendőben is a megtermelt, a tavalyi erőteljes beszéde után kultúrgurá avasított Reginald „Reginator” Fils-Aime vállalta magára, aki ezúttal is a lehető legnagyobb vehemenciával adta elő a sügőgepek kijelzőiről legördülő, bő 1 órás előadás szövegét. Erezhetően visszafojtotta, kevésbé teátrális, mint azt a nagy N-től megszokhattuk: a vezetőség kíváncsi, mivel rúkkol elő a Sony – Microsoft páros, és csak ezek után döntöttek afelől, hogy mit húznak elő a tartsályból. Reggie már az első percekben megfogadta az alkalmat, hogy poris pöttövs labda módjára



Geist

rúgjon bele a konkurenciába. A 360, 8 GHz mellé (Xbox, valószínűleg) egy új szóműtő áhajt helyezni: kettő. A Nintendo a játékpárba történő beillesztése óta pontosan 2 millárd szoftver értékesítést világszerte, beleértve a belső és külső fejlesztéseket. Kis áttekintés a cég masinának evolúciójáról, számadatokkal oldalmaszított háttér vereséget, a reválució és a korábbi kapuk ledöntésének hangsúlyozása. Előttérbe kerül a handheld ágazat, a PSP „gyenge” debütálásának, a DS első lépés sikerének kihangsúlyozása. Nem egyszerű szócsopta, a hatalmas kijelzőkén terelbelyes grafikának áhajtják bebizonyítani a DS egyeduralmát, az előadott játékok száma magasan várak a Sony konkurens gépezetén értékesített termékek, főleg úgy, hogy a szintén japán újra meg nem látogatott el az öreg kontinensre (A Sony problémái nem az enyémek, oldják meg magukt! – Reggie bekeményít). A forma-



Chibi-Robo

botának szánt szürke igáló kerül a középpontba, a jelenleg kizárólag a szigetországban megvásárolható Electrolonktonnal megátmogva. A stílusutérn informaticai műalkotás már ismert, nincs ■ sztorija, külföldesi vagy épp végcélo, egyetlen erőssége ■ puszta szórakoztatás, amit új „zeneművek” kreálásával ér. Eppen ezért a darab az ismert DJ, David Hollands apartmanjában landolt egy kis időre, hogy az új felleldezhess és felhasználhassa egy kísérleti jellegű zenemű kialakításához. A szinpadra hírtelen egy DJ pult került, mögötte Daviddel, aki két DS segítségével egy bő két perces kompozícióval prezentálta ■ figyelemre méltó játékban rejlt lehetőségeket. Érdekes, néha kicsi kóatlusnak tűnő előadás, a kérdés azonban még mindig áll: mikor fog ez végre nálunk is megjelenni? *[En mondjék határozottan el tudom képzelni az életem nélküle – liquid :~]*

A szó ismét Reggie, végre komolyabb vizekre evez. Nintendo Wi-Fi Connection a Gamespy támogatásával. A gőzérvel készülő hálózati az N eddigi legkomolyabb lépése az online világ felé. ■ Gamecube szűkös képességei után a DS erőteljes multiplayer komponenssel debütált, kihasználására nem került sor – eddig. A rendszer három problémát abszolvál: nincs előzetes díj, a first party szoftverek teljesen ingyenes kiadásoként nyújtanak, ráadásul a bojusz összeze-



Mario Baseball

kasztása akár az interneten keresztül, a világ számos pontján elhelyezkedő játékkassza is végbeemelhet. Erőteljes támogatást élvez már most is az alapvetően borsopokora támaszkodó szisztema. Jelenleg több mint 20 fejlesztő munkálkodik, valamint Wi-Fi képességekkel felvértezett projecten, kint olyan tapasztalt és fontos szerepet betöltő fitónokai, mint Atari, Bandai, ■ Capcom, ■ Konami, a Namco vagy épp ■ Square-Enix. Az össze datált beelésítési folyamatot előként a Mario Kart DS és az Animal Crossing DS használja ki, de a későbbiek során lucutvny produkum várható erőteljes betámaszpelési képességekkel felvértezve.

Folytatódik az időzhátszó, a G4 (szóké) házősszónya Mysmola-val karöltve hihetetlenül gyatra és nevesítés mellé zöngével mutatja be akció közben a PAL és NTSC területeken szeptember magasságában várható **Nintendogs** an-



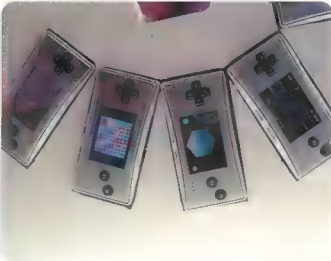
Fire Emblem

gólul kommunikáló verzióját. Hol van már ■ Revolution? Sajnos arra még várni kell, ■ eseményeket vártan fordulat zavaria meg: az emlékeztető tavalyi E3-as DS prezentációból ismerős jelenet ismét lejátszódott. Reggie a belső zsebébe nyúl, nagy nehezen pedig egy apró szerkezetet varázsol a tenyerébe: hőlégkék urak, ime az E3 előtt hettelek helyük „új” Nintendo hardware, a **Gameboy Micro**. Nevéhez hű ■ rettentően kicsi, durván labakora mint egy iPod, alig pár centivel szélesebb, mint egy szabványos GBA cartridge. Sajnos nem új technológiával van sző, az őszre dobták kis mosina nem több egy újradiagnózt GBA-nál, extrák nélkül. Se multimédiás képességek (egy mp3 kompatibilitásnak pontpant mód örülünk volna), ■ komolyabb újítások, mindössze csak egy Playstation One / PS2 Two-nál megfigyelhető átszabzonak lehetünk a szemtanúi. Ezek után érthető az éves pénzügyi konferencián elhangzott erőteljes Gameboy Advance támogatás, ám felténnék az egy millió dolláros kérdés (amit pár hasábbal arrebbr ismét a nyájós olvasónak szegezünk): ki fogja ezt használni? Aki GBA-t akort venni az megteheti, aki komolyabb handheld élményre vágyik inkább DS-re ruház be, ám szintén befogadja az előző konzol termékeit. Csodálást okozott a Nintendo, de ez még semmi az ezt követő hidegzuhanhoz képest...



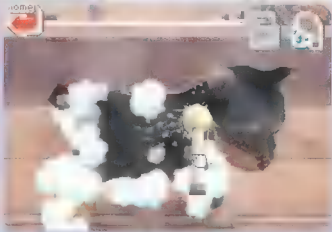
Super Mario Strikers

Rövid GBA / DS termékbeutatót mozgóképek formájában, majd az előadótérben ismét megjelenik a Nintendo prezíntje, ■ ideit GDC-n egyszer már nagyot remekelt **Satoru Iwata**. Az úrtember nem húzza tovább az időt, a portlandi feszült idegek és a lelombozott közönségnek megadja azt, amire oly régóta vár: **Nintendo Revolution** (híszterűen ez is az áltöny legmelyéről kerül elő). A prototípus hihetetlenül kicsi, a végleges termék pedig meg ennél is kisebb lesz(!), várhatóan 3 DVD (tök) nagyságú. Mind vertikálisan, mind horizontálisan elvekedik. A végleges külseje még nem eldöntött, de az már biztos, hogy a fekete színben pompázó konzol designját sem állítják ■ helyszíni magasság, autóradióhoz (lovas kolléga állal kizárólt titulus) jobban hasonlít, a drága mint TV-t alul helyezendő kiegészítőhöz. Kezddj a fekete levestel: DVD-t csak a kizárólag egy külső egység beiktatá-





Mario & Luigi: Superstar Saga 2



Nintendogs



Nintendogs

sával lesz képes lejátszani, viszont jó hír a GC tulajnoknak, hogy a Revolution visszafelé kompatibilis, sőt, a nagy N ennél sokkal tovább ment. A Revo a cég 20 éves játékparkbeli ténykedésének összes(!) produktumát képes futtatni, kezdve a Donkey Konggal is. Zeldán át egészen Mario 64-ig. Ezeket leoltos úfán lehet majd elérni egy központi HUB-ból, a gépet az adatokért az alig 500 megára rúgó flash memóriában tárolja, további bővítés a videokártyában és digitális fényképezőgépekben elérhető SD kártyákkal lehetséges. A technikai felépítést Iwata nem kívánja taglalni, mint ahogy a többi specifikációt sem. A Nintendo a forradalmi kontrollerek akar dobantani, ám konkrét bemutatóra nem kerül sor. (Igéretelgények vannak, új távolok, innováció a köbön. Az E3 előtt nem sokkal megjelent egy professzionális módon összeállított videóanyag Nintendo ON néven, tartalma egy esetleges Revolution volt, középpontban egy VR sisakkal és számos mozgásérzékelő rendszerrel – látható az S76 Online-ról, megéri, az eddigi legjobb fake anyagi).

Ennyi? Sajnos igen, a Nintendo kétség kívül az E3 legnagyobb családosa, felülmúlva a SEGA fiasokat. Az eltelte egy óra alatt gyakorlatilag semmit sem mondott, rossz tanulókat megszegyenítő módon húzták az időt. Igaz ugyan, hogy DS fronton ■ maximumat próbáltak kihozni magukból, ám a Re-

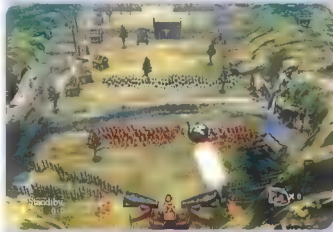
logatása céljából létrehozott termékek körét. Elsőnek van itt egy **Mario Baseball**, ami rögtön mint új francsájként reklámozza magát. Az öreg kontinensen népszerűnek éppen nem mondható sportág Nintendo inkrárnációjára a széria összes fontosabb karakterét felvonultató, így a deli labdarúgó is lehet Mario, Koopa vagy akár az öröki lereket forrás Bowers is. Előíró képességekhez mérten minden egyes szereplő rendelkezik bónusszal / másnussal, így a bonyolultak éppen ■ nevezhető taktikai rész számos stratégiára ad majd lehetőséget. Stílusos látványvilág, egyes vélemények szerint a Mario Kart engine-jével megátomogva. Elanyagolt karakterek, színaradaban úszó, rajzfilmszerű stadión és autentikus, Mario epizódokkal összeállított speciális lokációk gondoskodnak a meccsek változatosságáról. Akár még jól is esélhet, de sajnos nem fűzők hozzá túl sok reményt.

Következő alanyunk szintén a régi irányvonal hullámaina lovagolja meg, ezúttal az európai közönségre is gondolva. A **Super Mario Strikers** izig-vérű sportjáték, abból is ■ legjobb: foci-szimulátor, mégpedig a zót térben folyó labadagolás műtájából. Klasszikus anime-ot idéző megvalósítás, a meccsek elején ■ csapat egy tagját kell kinevezni kapitánynak, aki ezáltal ■ védősort és a kaput garantál

zatolban. Rettenetesen karcsú, nem látunk okot a megvásárlására, semmivel sem nyújt többet mint korábbi társai.

Nem sok mindent tudunk meg a Skip Ltd. boszorkánykonyhájában fartyogó, frissen bejelentett **Chibi-Robo** misztikummal övezett lényegéről. A relative újoncnak számító csapat recens projektje egy miniatűr robot mindennapijába nyújt betekintést, aki apróbb házimunkák elvégzésével tengeti mindennapjait. Toy Story-í idéző megvalósítás, a pár számmal előzőlt Robo-ra kísértetiesen emlékeztető küllemmel megálvalva.

A Nintendo utolsó, az E3-on bejelentett friss GC produktuma a Pokémon szériát erősítő 2005 októberére datált **Pokemon III. Gale of Darkness**. Alternatív univerzumban, egész pontosan egy extra dimenzióban játszódó, solétebb hangulatúra kapcsolt epizód, ami feltérletheti az intravénás injeckióra kiűzött sorozat unalomba fulladó és egy kaputól fára készült tucattermékeit. A történetről sajnos nem árultak el sokat, annyit bizonyos, hogy középpontjában egy a sötét oldalra állt lény pokémon áll, dántésének okai és egyéb információk nem ismeretek. A játszható formában is prezentált RPG hatalmas, változatos terpekkel operál, teli érekekebbel érdekesebb épületekkel – köztük egy hatalmas piramis alakú futurisztikus felhőkarcolóval, vagy épp a



Odama



Mario Party 7



Pokemon XD: Gale of Darkness

volucion korántsem nyújt annyit, mint amit elvárunk volna tőle. Egyáltalán dolláros kérdés, második menet: ki fog Donkey Kong-ozni 2006-ban, mikor a konkurencia gépeit szelheti a ellenfél fejét a HALO 3-ban, vagy épp elöltheti egy egész autószalon az új GTA-ban? A nagy N tovább ósta maga alatt a gődöt, de pedig nem ő, nagyon nem: kör len- ■ egy ilyen legendári!

Iwata és díszes kompánia a családát közönség igényét Gamecube fronton sem tudta kielégíteni – sajnos ismét arcuk azon felét mutatták, amit legényesebb rémálmaimban sem szeretnék viszonlítani. Szép dolog a rajongói igények kielégítése, de nem hiszünk, hogy feltétlenül muszáj egyre szelebe törni a Mario névvel fémjelzett gókatok, főzési táncos és egyéb, csak és kizárólag az utolsó pénzmag kicsa-

latozás speciális rúgáshoz jut, ezzel is győzelemhez jutva csopót. Mint a fentebb toglott baseball kivételén esetében, ezúttal is ■ már jól ismert karakterek rúgják a bőrt, meghozza igazságot stílusosan: Wario hason csúszás göröme már az első megpillantáskor belopja magát ■ szívünkbe, ■■ beszélve a hihetetlenül pörgős játékméntről. A hab a tortán ■ Gamecube külsejére aggodatott irányított portok aktív használata. Akár négy humán player is kergelheti egyszerre a játékszármát, ezzel az opcióval pedig akár instant lavonit is válhat. Szeretjük a foci, szeretjük Mario-t: semmi akadály nem áll a Super Mario Strikers-et is hasonlóan kezeljük. A Gamecube-ra szánt Mario epizódok sorát a **Mario Party 7** zárja, nem túl nagy sikerrel. A terebélyes szériáról lehúzott sokadik bőr sem ígér az alapvető szisztemat felbolygató revólúció, az újdonságok sora kimerül a kibővített minijáték felho-

Xenosaga-ra kísértetiesen emlékeztető, teljesen fehér költés beújított industriális városal – nem beszélve az ellenfél garmadájáról. A már ismert pokémonok döntő hányada vadonat új támadásokkal igyekszik a minimuma degradálni az ellenfél HP-ját, így látható a közönség villámokat szóró Pikachu vagy spórákat kilövellő Parasect. Figyelemre méltó megvalósítás, mely vizuális szempontból is megállja a helyét. Az anime-hoz maximálisan jól karakterek, McGee PC-s alapvetését (Alice) idéző darkos környezet, effektusgátló párosított rajongói harcrendszer. Bár nem vagyunk Pokémon rajongók, mindenképp figyelnél fogunk a műre a jövőben.

Sajnos a GC's kollekció újdonságai kimerültek ezen néhány címben. Természetesen jelen volt a pár korábban bejelentett produktum: volt itt kérem szépen a kizárólag a Nintendo gé-

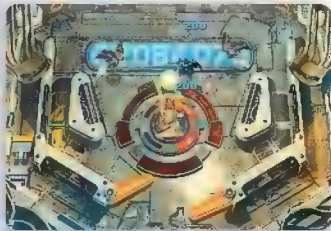




Super Mario Bros



Touch Golf



Mario Pinball

pére készülő, az EA hasonmászói szériájának baberjaira pályázó **Pennant Chase Baseball**, ami a játékosok animációt lezámítva még mindig roppant kellemes anyagoknak ígérkezik. Mondanunk sem kell, ■ már-már a feleides homályba vesző Advance Wars is főnixmadár módjára feltámadt kinsként tűndöklét, immáron **Battalion Wars**-ra átkeresztelődve. A látottak alapján kétszékűt az eredetileg körökre osztott stratégia GC-re szánt RTS változata, a beszámoló alapján roppant élvezetes megvalósítás, így nem látjuk akadályt, hogy a most már százalérok tüné szeptemberi időpontban megjelenjen. Az új **Fire Emblem** epizód nem szorul különösebb magyarázatra, a széria hírnevét öregbítő folytatás még mindig a Final Fantasy Tactics rojngok nedves vágyalma. A **Geist** bluezedik a megjelenéshez, és sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a stílus többi szereplőhöz képest még mindig ingesnak kidolgozatlan próbálkozás, úgyhogy merünk előre írtatni a medve bőrt: nem ■ lesz az a program, ami miatt mindent hátrahagyva rohannak Gamecube-ot vásárolni. A végére maradt két igazi csemege viszont már erre ■ meggondolatlanok éppenséggel nem nevezhető mozdulatra készült próbálkozásnak tűnik. Az **Odama** még mindig hihetetlenül ígértes, a flipperbe oltott stratégia mellett, hogy csodálatosan szép még meglepően

dolog biztos: még mindig bíltang jól néz ki, messze a jelenlegi konzolgeneráció éllavasa a Resident Evil 4 és a Metal Gear Solid 3 mellett. A masszív, első körben 70 órára sacolt végigviteli idő hihetetlenül tartalmas szárazkaszál kecselget. A Toaru Village-ben kezdődő sztori elején Link még 16 éves, ám az események előrehaladtával egyre idősebbé és tapasztaltabbá válik, így juttatva újabb és újabb képességek használatához a játékos ■ legérdekesebb momentum kétség kívül hősünk farkasemberré történő transzmorfóciája volt. A kép fekete-fehérre változott, az ellenfelek és város avarja pedig segít káoszvilágyzni az új forma nyújtotta brutális harci képességek mögött. A látótáv maga utazás, végére fontos szerephez jut, a közlekedésre szánt idő lecsökkentése mellett jó pár harc is erre a háttérre épít. Kiforrottabb, értebb mint a korábbi Zelda epizódok: NAGYON várjuk.

Ennyit a GC-ről, a kiállításai terület többi részét egyértelműen az DS címek uralták ■ gyakorlatilag nem volt olyan pillanat az Expán, amikor nem méteres kigyázó sorok álltak a kisméltelt játékokra várva. Kezdjük ■ minket is érintő hírrel: várható volt, hogy ■ **Nintendogs** angolul kommunikáló verziója is megjelenik ■ szigetszövegű külső országokban. A Myamoto félté kezeivel ápol project jelenleg ■ legkelen-

telenül egyszerű játékmeneit ■ három dimenziós tér nyújtotta, látászög végtelen skálán mozgó lehetőségeinek határtalan lehetőségeivel. Mario ugrál, ellenfeleket tapos, cínokat gyűjt, árársra duzzad miközben olyan ütéseket, rúgásokat visz végbe és ellenfeleket ver le, melyek többsége a Super Mario 64-ben mutatkozott be. Az ősszel debütált handhald duálképernyő végére tényleg kihasználásuk kerülnek: az alsó kijelző az inventory funkcióknak ellátása mellett a kiterjedt föld alatti járatokba való közlekedésben is segítőkész. A látványvilágról egy értelmes motor gondoskodik, ami a látászöveget sz játékeret teljesen 3D-s karakterekkel megtöltve egy maximálisan egyedi vizuális megvalósítást eredményez. Már jelen állapotban a DS felhaztatának egyik legerősebb darabja, úgyhogy a legjobban várt játékok listájának dobogósai között vezet. Bár a **Mario Pinball** harmatgyenge próbálkozás volt, a játéklestésekre heveny nevesítés készített Metroid Pinball ekspanszió jól fast. Kezdjük a vizuális szírgupát: nem tudjuk, hogy a fejlesztés során milyen technikát használtak, de már első látásra is nyilvánvaló, hogy a DS eddigi legszép játékaival állunk szemben. Rendkívül részletes, életlél pulzáló asztalak garmadja, melyek mindegyike rendelkezik valomilyen speciálissággal. Bizonyos triggerek hatalmas szírgyetegeket vagy repkedő bogarak in-



The Legend of Zelda: Twilight Princess



The Legend of Zelda: Twilight Princess



The Legend of Zelda: Twilight Princess

szőrazótatós is. A központi fegyver feladatát ellátó masszív fémgolyó jelentős szerephez jut: segítségével kényárvárkánt onnaszthatók össze az ellenfél ártományai vagy épp az elfoglaltandó település gólya, az így megnyitott útton pedig már megindítható a játékos saját kis gyalogos hadosztálya. Erőteljes taktikai képességeket igénylő extravagáns koncepció, egyértelműen az idei év leginovátívabb produkta, mely remélhetőleg az európai GC tulajdonosokat is elkenyvezti majd.

A végére maradt az utólerhetetlen, utánaözachtatlan és jelenleg ■ 2005-ös esztendő talán legjobban várt játéka. A B5 két és fél perces trailer keretében a konferencián prezénlőt, a látogatási szinten pedig több standon kipróbálható új Zelda epizód végleges nevet is kapott: ezennél ■ **The Legend of Zelda: Twilight Princess** című szót alatt tessék keresni. Egy

döbbs DS produktum Japánban, sikere pedig a világ többi részén is megismétlődhet. Aranyos tanogodási kinyúlók a fészereben, egy küllőst szurnáliszat költögetés szerint, az első olyan handhald játék, amivel mindenkinek az otthona magányában fog nyomulni". Van benne némi igazság, széplemberben majd meglátjuk, hogy a hazai tömegközlekedési járatokat ellepik-e a csivárok és egyéb dögöket ápoló DS tulajok :-). A Nintendo visszatér a gyökerekhez az új **Super Mario Bros** segedelmével. Mario lassan 20 évvel ezeltől bemutatkozása óta sok vizet lefolyt már a Dunán, így a bajszos hős kresztóinak masszív látóalátnak valónit e technikai vívmányok és játékmeneitbeli változások egy tétő alá hozására. A nehéz feladat számos buktatót rejt magában, a jelek szerint ezek mindegyikét sikerül áthidalni. A DS exkluzivitást élvező SMB sikerrel ávözi a 2D-s epizódok könnyed és vég-

vázóját engedik útjára, legyőzősükhöz: Sonus morph ball módja kapcsoltat, ■ fátzsheds fegyver expanzióknak pedig pillanatok alatt múlt időbe teheti az életére törő rosszasszókát. Ürkölözök, phazonok és természetesen metroidok tömkelege gondoskodik az autentikus élményről, nem beszélve ■ klasszikus dallamokat is felvonultató zenei aláfestésről.

A **Mario ■ Luigi: Superstar Saga** 20 nem szorul különösebb magyarázatra, a két hős nevével fémjelzett RPG a remek GBA-s előd után DS-en folytatja sikerkörtjét, újabb szárgokaszási teli árákat nyitható ■ rojngokná. A **Touch Golf** a bátrányosan gyenge EA féle Tiger Woods epizód után kiforrottabb gól élményt nyújt a sportg szírgemesinek. Könnyedebb irányítási metódus, tucattnyi pálya, erőteljesebb látványvilág ■ minden adott a makulátlan gyeppárlásához.

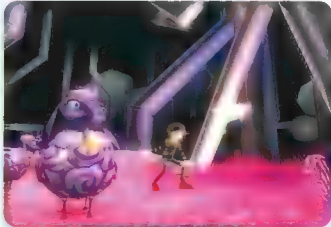




24 - The Game



24 - The Game



Charlie and the Chocolate Factory

2K GAMES

2K Games? Új kiadó? És rögtön ennyi játékkal? Nem teljesen. A 2K Games a Take-Two új brandje, ezentúl ilyen név alatt fogják publikálni a játékaik egy részét. A sportjátékaikat (ezekről is szó lesz később) pedig a 2K Sports név alatt adják ki.

Most, hogy tisztába tettük a csecsemőt, nézzünk alaposan a 2K E3-as kiállításának körmére – szerencsére náluk van miről írni / beszélni. Itt van például kapásból a **Snow**, ami egy konzolokon elég ritkán megforduló műfajban, a menedzsment-játékok zsánérében versenyez. Nem, nem hölgyögyártató kell igazgatólni, a címben szereplő Ho ar a bizonyos fehér porra utal – mármint a kokainra. A Snow ugyanis drogkereskedő-szimulátor. A játék a múlt század hetvenes-nyolcvanas éveiben játszódik, és egy állás nélküli filmszínész felemelkedését mutatja be: emberünk először csak fűvet árul a haveroknak, aztán elindul a lejtőn (...hogymilyen irányba, azt mindenki döntse el maga), és elkezd



Conflict: Global Terror



Conflict: Global Terror



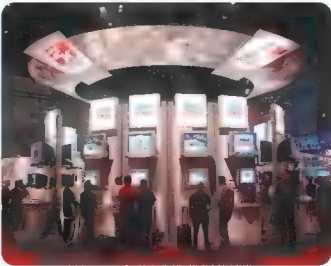
The Elder Scrolls IV: Oblivion

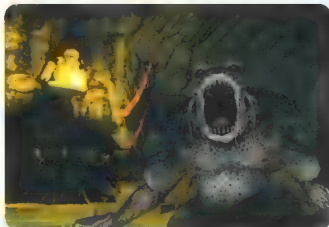
foglalkozni a keményebb anyagokkal is. Innentől ■ mi kezünkbe kerül egy komplett drogbirodalom kiépítésének és mindennapos működtetésének feladata. Meg kell szerveznünk a gyártást (jó kapcsolatot kell kiépítenünk a dél-amerikai cimborákkal), be kell csempészünk a cuccot az országba, itt raktározunk, feldolgozunk, és terítünk – ehhez nem árt egy jól felépített dealer-hálózat. A bevétel tisztára mosása és az üzletmenet biztosítása is a mi vállunkat terheli: nem árt például klubokat vásárolni / működtetni (pénzmosás), és egy kellően korrupt jogászokkal telelőmött iroda működtetése is jót tesz a biznisznek. Kétségtelenül egyedi játék (a grafika is az: cel-shaded stílusban prezentálják nekünk a történeteket), más kérdés, hogy maga a tartalom

kamoly(abb) logikái feladványokra, és jó Lovcraft-sztorihoz méltó hangulatra is számíthatunk – utóbbit nem sőt, hanem kifejezetten éjfekete színezetű (hősinék fokozatosan árul meg a játék során). Cihulu-hívása augusztus elején ér el hozzánk (PS2 / Xbox), a fejlesztők (Headfirst) már a második rész (*Call of Cihulu: Beyond the Mountains of Madness*) pre-produkciós munkálataival vannak elfoglalva.

A népszerű kúma tévésorozatra építő **24 - The Game** igen furcsa bestia: a Sony cambridgei stúdiója fejleszt, de nem a SCEE, hanem a 2K Games fogja kiadni (értelmszerűen kizárólag Playstation 2-re). A játék a tévésorozat második és harmadik szezonja közé ékelődik be, és teljesen hű az alapanyaghoz: a történetet a sorozat írógárdája vetette

A **Charlie and the Chocolate Factory** Tim Burton jüliában debütáló gyermekfilmjének színes-szagos játékfeldolgozása. Akció és puzzle-elemekkel kevert platformerrel szó, aranyos grafikával és a fiatalabb korosztály igényéhez igazított játékmekkel – a Csokigyártar benépesítő aranyos lények (az ompa loompák) segítségével kell meggyógyítani a gyár elromlott (illetve: a játék tető alá hozásában) berendezéseit. A játék tető alá hozásában (valószínűleg csak a táncszalán) maga Tim Burton is részt vett, a kiadó pedig az összes szereplőre szebbé megfelelő vastagságú dollorkötegeket csatoltatott – így a hangjukat és a fizikájukat adják ■ játékosok. A Charlie and the Chocolate Factory jüliában érkezik az üzletkebe (PS2 / Xbox / Ga-

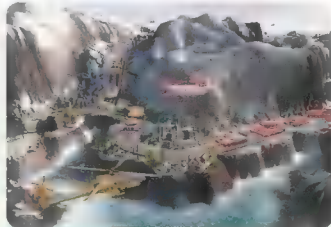




Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

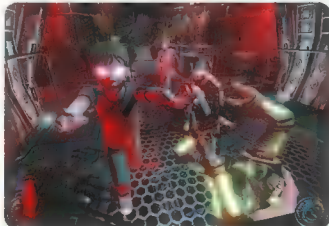


Shattered Union

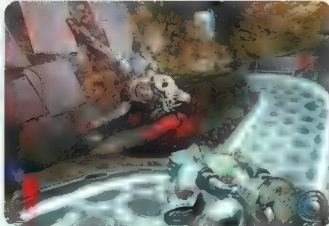
mecube), pár nappal megelőzve a film (amerikai) premierjét.

A **Zathura: Adventure is Waiting** szintén egy film (sőt: szintén gyerekfilm) alapján készült. A Zathura egy ikerpár történetét meséli el, akik egy titkosztas táblás játék segítségével intergalaktikus utazásra indulnak (húhú!). A stílus mi lehetne más, mint akció-platformer: a két srácnak tizenöt pályán keresztül kell átszapadnia-atugrálnia magát a feladatok egy része mindkettőjük részvételét igényli, azaz néha az agyunkat is használni kell majd. A filmről őszintén szólva még soha nem hallottunk, az alapjául szolgáló Chris Van Allsburg könyvet meg pláne nem olvastuk – aki igen, az karikázza be magának a falinap-táborn a novembert, mert akkor fog megjelenni, Playstation 2-re, Xbox-ra, és GBA-ra. (Gyorsan utánanézzem: ez ■ Jumanji folytatása. Ehhh...) ■

A **Conflict: Global Terror** tulajdonképpen SCI játék, de mivel az Államokban a 2K Games forgalmazza, az ő standjukon volt kiállítva – mi is itt foglalkozunk vele. A sorozat korábbi epizódjaitól (Conflict: Desert Storm I-II, Conflict: Vietnam) eltérően



Prey



Prey



Zathura: Adventure is Waiting

en a Global Terror nem valós konfliktust, hanem a jelen / közeljövő egy lehetséges tűzfészték állítja a középpontba – a globális terrorizmust. A terrorista urak kivételesen nem a Közel-Keletről érkeznek, a Global Terrorban egy „fehér egyeduralomra törekvő csoport” (ergo: a neonáci) fenyegetik a világbéket. A „globális” jelző sem véletlen a címben: az új Conflict-epizód nem egy országban, hanem a világ különböző pontjain játszódik – az E3-on egy dél-koreai tűzszerabadi akció volt kipróbálható. A grafika egy kategóriával csinosabb, mint amit legutóbb (a vietnámi felvonásban) megaposztaltunk – különösen a PS2 verzió fejlődött sokat (a fejlesztők teljesen újrajárták a motort, és egy új textúra-kezelési eljárást vetettek be a kettes számú Pléjszta-

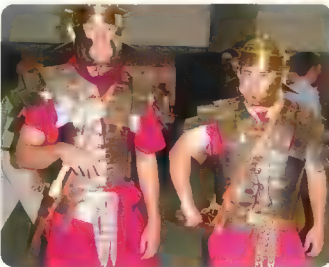
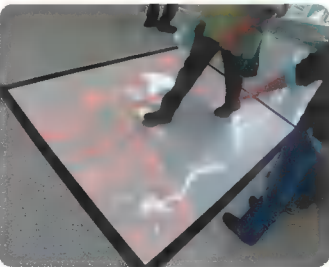
mozognak egy körben (itt meghatározhatod, hogy mi merre haladjon, illetve mit támadjon meg) – aztán végignézheted (meglehetősen látványos háromdimenziós formában), hogy mit sikerült véghez vinned. Mivel a játék a közeljövőben játszódik, ■ legmodernebb haditechnikát veheted be a cél érdekében, még nukleáris tölteteket is hajlíthatatsz. A grafika (a műfajjal szemben támasztott elvárásokhoz képest) egész pofás. A Szétszabdalt Szövetség év végén teszi tiszteletét a ballók polcain – Playstation 2 és Xbox platformokon.

A **The Elder Scrolls IV: Oblivion** sokkal már foglalkoztunk korábban (lélekéim szerint az első neklyzen játék volt, amit a Konzol hasábjain bemutattunk nektek), de mindenképpen megérdemli,

hogy visszatérjünk rá pár sor erejéig. A játék ugyanis gyönyörű. Nem kicsit gyönyörű, hanem nagyon az, abszolút minden porikájában következő generációs produkum – ezt ■ vizuális minőség egyellen jelenlegi konzol nem lenne képes megjeleníteni (még megközelíteni sem). A történetet most nem piszkálom (volt már szó róla), beszéljünk inkább a játékmenete érintő újdonságokról. A nézet továbbra is saját szemszögű, a harc pedig valós időben zajlik – ■ fejlesztők ígérete szerint egy fokkal komplexebb rendszerben, mint a Morrowind. A játék által alkalmazott mesterséges intelligencia az igazi újdonság: több mint ezer egyedi NPC-vel futathunk össze a kalandjaink során – minden nem-játékos karakter saját „személyiséggel” és huszonnégy órás életciklussal rendelkezik. Utóbbi konkrétan azt jelenti, hogy búcsút mondhatunk az éjjeli-nappali egy helyben ácsorgó szereplőnek: mindenki teszi a maga dolgát, mászkál a városban, eszik és alszik, vagyis „élő emberként” viselkedik. A Morrowind ■ első igazi RPG volt Xbox-ra – az Oblivion pedig az első igazi RPG lesz Xbox 360-

ra. Ha minden klappol, a konzol novemberi premierjékor már kapható lesz. Várjuk!

A játék, ami visszatért a halálból: **Prey**. A játékot még valamikor 1997 tájéka kezdtek el hegesztetni (Istenkém, de régen volt!) és amikor ■ **3D Realms** pár éve bejelentette a fejlesztésének „szüneteltetését”, mindenki elkényyelve magában, hogy ■ Prey halott. Tévedtünk – szerencsére. A Prey él, ■ **3D Realms** ■ **Human Headre** (Rune, Dead Man's Hand) bízta a befejezését. Az alapszitu változatlan: Tommy, az indiai őslakos (és nem utolsósorban ex-tengerészgyalogos) veszi fel a küzdelmet a családját magába szippantó hatalmas idegen organizmus ellen – pontosabban a belsejében. A giganitkus lény komplett városszereket és úrhajókat fogadott magába: az ide-

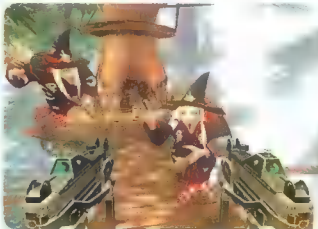




Serious Sam II



Serious Sam II



Serious Sam II

gen „világ” maga a szintizás veszély és meglepetés. A Prey tele van jobbnál-jobb áttekelttel: az űrhajón folyamatosan változik a gravitáció – „fent” és „lent” fogalma így relatív válik, könnyen előfordulhat, hogy egy folyósó közepén hirtelen a padló hirtelen átmelegszik... Plusz: Tommy nem tud meghalni, illetve meg tud, csak nem véglegesen – ilyenkor átkerül a „szellemvilágba” (nagyjából úgy, mint a Soul Reaverben) és az ellenfelek folyamatos pusztításával tud visszatérni a kis-vér testébe. A Prey egyedi, bizarr történetekkel tarkított, kifejezetten eredeti FPS élményt kínál – talán sikerül némi szint és változatosságot hoznia a lassan, de biztosan laposodó műfajba. Grafikai téren sem érheti szó a ház elvét: a játék a Doom III technológiát használja – még hozzá profi módon. A megjelenés 2006-ban esedékes, Xbox 360-ra.

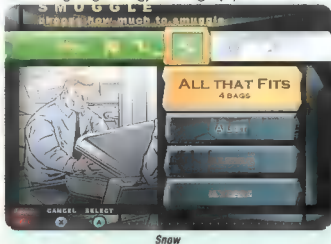
Újabb szériaszemzővel lávald: **Serious Sam II**. Komoly Sámuel ezúttal a Szürizus bolygón lenyedik (hehehe, jól kiválasztották...): egy ősi, szilánkkora törtémed dal dobogó próbiája összegyűjteni – ennek segítségével ugyanis végkép poklora küldhe-

Melegítés: a következő generációs grafikai motor ellenére a Serious Sam II egyes számú Xbox-ra jelenik meg idén ősszel – bizonyítva, hogy az eredeti Doboiban is maradt még némi kihasználásra váró teljesítmény-kakao.

Jöjjenek a jó kis sportjátékok! A Take-Two korábban nem nagyon foglalkozott virtuális sportokkal, de a pár hónapja megejtett nagybevásárlásuk után (a megszületett Microsoft sportrészleg maradványait és a korábban a Segánál domborított Visual Concepts-et vették meg) ezen a területen is komolyan leleszik az asztalra a névjegyüket. A Visual Concepts biztos kézzel szállítja, amit meg szállíthat: kosárlabdát és jéghekit, amerikai focit azonban – EA ugyanis (mint arról korábban már beszámoltunk) tizenöt évre exkluzíve megvette magának az NFL jogokat, így nem mostanában fog más cég (hivatalos adatokat a játékosokat a hivatalos bármilyen tartalom) amerikai focit a nép nyakába szőni. Jön viszont a **NHL 2K6**, amit a kötelező Xbox-on és PlayStation 2-n kívül kihoznak Xbox 360-ra is. Utóbbi verzió brutálisan jól néz ki (mivel az EA-nak idén

360-ra. A nextgen verzió (itt is) csak a grafikaiban különbözik a másik két inkarnációtól: a játékosok izomzatának élethű kidolgozására, és a ruha-fizikára gyúrtak rá nagyon. A játékmotorbeli változások (itt sem) túl jelentősek: a Visual Concepts a védekezés / szerelési rendszeren babrált egyet. A megjelenési időpont (szinten) az idei évre rendelt virtuális jégheki tükörképe: PS2 / Xbox ősszel, Xbox 360 november környékén.

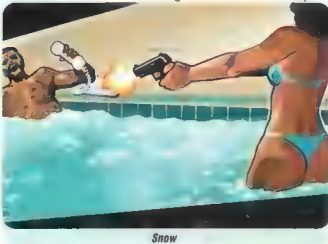
Az **Amped 3** radikálisan elszakad a sorozat által eddig képviselt komolyabb (értsd: az erősen árakédes SSX szériánál komolyabb) irányvonalától, és – a jelek szerint – álmeg új szintre emelkedik. A zárt ajtó mögött tartott bemutató volt minden, csak normális hőmérséklet: bízzunk minijáték (két, egy-másához kötött karakter csúszott a lejtőn egy repülő csészével/hoz hasonlít valamin), képtelen trükkök, és még képtelenebb effektek (egy-egy nagyobb ugratásnál színes „virágcsokrok” repültek a versenykötő mögött). Nem tudjuk eldönteni, hogy vicc volt az egész, vagy tényleg komolyan gondolták (...ebben az esetben valószínűleg tudatmódosult állapot-



Snow



Snow



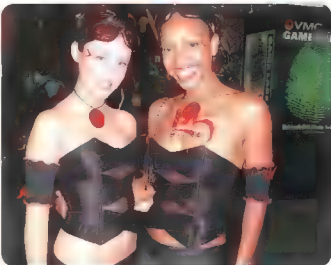
Snow

ti a gonosz Mental. Bugyuta kis történet, de aki ismeri az előző rész(eket), tudja, hogy a Serious Sam játékoknál nem ez a lényeg, hanem a vidám, nagy-pályás, végtelenül lövöldözős. Nincsenek fordulatok, nincsenek mély filozófiai mondanivalók – van viszont rengeteg furcsa ellenfél (most: gonosz bohócok, állig felfegyverzett goblinok, seprűn repkedő baszkorkányok...) jó sok pálya (esetünkben: negyven), és hatalmas, kismillió lövedéket másodpercek alatt az ellenfélre öklöző fegyver. A második rész alatt a Coreteam saját fejlesztésű (teljesen új!) grafikus & fizikai motorja dűbörög, ami a korábbiak kategóriákkal csinosabb látványvilágot, és (a srácok elmondása szerint) még nagyobb pályákat, és még több egyszerre megjeleníthető ellenfelet kínál.

még nincs nextgen hókija, ezért keményen lehet világnia az új grafikával), elsősorban a játékos-módelken, a stadionokon (szuperül fénylik-tükröződik minden) és a korábbiakkal sokkal kidolgozott (háromdimes, nem „papírmásé”) közönségen lötszik meg a változás. A játékmotor is változott, igaz, nem túl jelentősen: új, a meccs közben stratégiák gyors váltására kihagyott coaching-system, és a játékosok „összeszokottságát” szimuláló chemistry-rendszer került a játékba. Az Xbox / PS2 verziók ősszel érkeznek, az Xbox 360 változatát pedig megpróbálják a gép premierének környékére időzíteni – az E3-on még nem tudtuk megmondani, hogy biztosan sikerül e befejezniük addigra. A **NBA 2K6**-nál is nagyobb hasonló a helyzet: jön Xbox-ra, PS2-re és Xbox

ban fejlesztik a játékok). Pontos megjelenési időpontja még nincs – Xbox 360 exkluzív lesz.

A **Top Spin 2** viszont szerencsére megmaradt annak, ami volt: bitang jó teniszzjáték. Mivel a „nagygépek” közül csak Xbox 360-ra jön (plusz lesz belőle GBA és NDS verzió is), elsősorban a grafika terén érhető tetten a változás. A játék 60 százalékosan van kész – ez látszik is rajta. A pályák (harminc lesz belőlük összesen) abszolút lenyűgözően néznek ki, a játékosok viszont még az „előző generációs” formájukat mutatják – ezen persze változtatni fognak. Míg a játékokban nem nagyon történt változás, az előző (jól eltalált) irányítási rendszere szinte teljesen változatlan maradt. Megjelenés: idén év végén.





Call of Duty 2



Call of Duty 2



Call of Duty 2: Big Red One

ACTIVISION

A **Call of Duty 2**-nek ugyan pont az előző számunk hírrovatában szenteltünk jó pár sort, de az E3 kapcsán muszáj visszatérnünk rá: a játék ugyanis azon kevés Xbox 360 produktumok egyike volt, melyek játszható formában voltak kint az Expon. Egy komplett missziót (gyanúnk szerint a játék első küldetését) lehetett kipróbálni – mi más is lett volna, mint a normandiai partra szállás, a második világháborús FPS-ek kedvence (és gyakran faldolgatózt) helyszínre. Ezúttal azonban a megszokott partozásokon rohamozhatunk, hanem a D-Nap ténylegesesebb küldetésében (ki a partra, aztán irány a hatalmas sziklafal tetején beásolt német tüzérsg) vehetünk részt. Már a misszió elején nyilvánvaló volt, hogy a kettes számú CoD sokat fejlődött grafika az előző (pécés) epizódtól. A katonák és fegyverek részletes kidolgozása, a levegőben szálló vízipermet és a pazorul megvalósított part és sziklafal – ha nem is fotoreális, de a valóságot remekül mimáló vizuális megvalósítás. Az akció intenzív: a falra való



Fantastic Four

felkapaszkodás után egy bunkerben lehetett lövöldözni (remek árnyékok, látványos torkolattűz), és még mindig nem ért véget a misszió – a pálya hatalmas volt, a partszakon és az azt védő bunkerek kivül egy francia falucskának is helyet adott. A hangulathoz nagyon hozzájárultak a remek, Dolby Digital 5.1-ben megszólaló hanghatások – fűlékűtött csatazaj, dobhártyaszaggató robbanások, sűrítő lövések mindenhonnán. Összefoglalva: a **Call of Duty 2** az Xbox 360 nyitásként íjles darabja lesz novemberben – a nextgen Xbox ugyan valószínűleg ennél többre is képes grafika, de a CoD2 még így is nagy előrelépés ezen a téren (pláne, ha a tavalyi Finest Hourhoz hasonlítjuk). Az első rész remek játék volt – első benyomások alapján a második is az lesz.

Az „egyelőre még nem veszek következő generációs konzolt, bevárom mindegyiket, aztán döntök” álláspontot képviselők sem maradnak idén második világháborús lövöldés nélkül – a **Call of Duty 2: Big Red One** őket (azaz a PS2 / Xbox / GC tulajdonosokat) célozza meg. Róadásul igen agresszíven: a Big Red One nem egyszerű rókabőr, hanem egy teljes értékű folytatás, remek grafikaival – a jelenlegi konzolgeneráció talán legszebb világháborús FPS-e. (Jellemző pillanat: sokan akarták elhinni, hogy az Activision a PS2-es verziót mutogatta a standján – a modellek és a textúrák minősége a jobb Xbox-os anyagokat idézte). A játék felépítése szokatlan: elő-délke: elejétől a végéig ugyanazt a katonát irányítjuk, több hadszínteren (Észak-Afrika, Olaszország, Közép-Európa) keresztül. A **Call of Duty: Big Red One** az ígéretek szerint idén ősszel lesz kosárba pakolható, a fentebb már említett platformokon.

Háború, csak a jövőben: az eredetileg csak PC-re szánt **Quake 4** Xbox 360 nyitásként avaszt. Ezek szerint a négyes számú Quake a második rész beindított sztorival (az emberiség kétségbeesett ellenállomása a Stragg anyabolygó ellen) direkt foly-



Shrek SuperSlam

talósa: ezúttal a straggok elleni végső invázióban vehetünk részt. Az egyjátékos kampány küldetés-alapú, a pályák közt beltéri és külső helyszínek egyaránt megtalálhatók, és jó pár, a korábbi részekből ismerős fegyver (blaster, machinegun, naigun, shotgun) leszi tisztelettel ismét. A grafikai talpalávalóról a Dom III motorja gondoskodik – azaz a játék igen jól fog kinézni. Jó hír a vér & szenvedés trió rajongóinak: az Expon bemutatott trailer alapján mindhárom versenyzőből lesz bőven, a straggok brutális kísérletei (kégyebár a leigázott fajok húját egyesítik a saját ravasz gépeikkel, így hozva létre a biomech hadseregüket) a maguk kendőzelen részletességében lesznek ábrázolva. Novemberben lehet rá számítani – konzolos fronton kizárólag Xbox 360-on.

A sok henteles lövédel mellett az amerikai kiadó könnyedebb szórakozást ígérő játékokat is kínál – például jófajta szuperhős kalandokat. Az Activision az elmúlt években nagyon szép (kereskedelmi) körket futott mindkét, a filmek alapján készült Spider-Man játékkal – a kettes számú róadásul még jó is volt. Idén nincs film, ergo a képregényekhez nyúlunk vissza: az **Ultimate Spider-Man** a Marvel 2000-ben indított „újgenerációs” Pók-sorozattól veszi alap: Peter Parker itt még tinédzser (a normál szériában már családapa). Az új játékot ismét az előző két részt felölelő hozó Treyarch fejleszt. A szabadon bejáratott Manhattan maradt, a missziók is maradtak, a polozkodás jóval kidolgozottabb, több (ismét fejlesztés) speciális támadást / mozgást kapunk, és... ÜBERHANGULATOS cell-shaded grafika, fiúklánok. Baromi jól eltaláltak, nagy piros pont érte! Az ávetezt animációk képregény-ablakokban futnak, és gyakran átfolyanak az elő akcióból. Plusz: a Pókon kívül Venom is játszható karakter lesz, totálisan eltérő tulajdonságokkal. A Pók a gyorsaság, Venom pedig a megállíthatatlan. Giganitkus boss-küzdelmekre lehet számítani, a kipróbálható verzió egy Spider-



The Movies

Venom-Electro hármas összecsapást mutatott be. Őszi premier, Playstation 2, Xbox és Gamecube desztinációval. Akinak a Pók és kompániája nem lenne szimpatikus, egy másik Marvel-legendával, az X-Men csapattal vizsgálhatja magát. Az **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse** ott folytatja, ahol az előbb abbahagyta: az X-Men és a Brotherhood átmeneti gyengeségét kihasználva egy eddig ismeretlen, elképesztő erővel rendelkező mutáns (ő lenne a cimben is szereplő Apocalypse) jelenik meg, és nekikl a kollégák likvidálnának. Az eddig ellenáreltek felek gyorsan szövetkeznek, és közösen veszik fel a harcot az új fenyegetéssel szemben. Azaz: Magneto és Wolverine egy csapatban, illetve harcolnak az Apokalipszis





X-Men 4



THUG 4



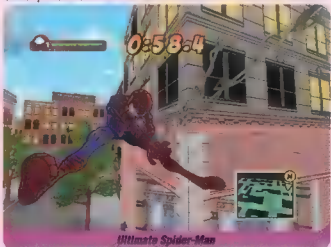
True Crime 2

erő ellen. Tizenhat másfél válogathatunk, ■ kínálat fele az X-Men, a másik fele a Brotherhood legénységéből lett toborozva. A játékmenet alapjai megmaradnak, de a második részt fejlesztő Raven (az eredetit is ők követték el) meghallgatta az első epizódot ért kritikákat, és számos ponton belenyúltak a játékba. Kétszer annyi képernyőre pakolható tulajdonság, barátságosabb lett interfész, az egyedül teljesítő pályák eliminálása (minden helyszínen négyen barárogunk), több / változatosabb komba, karakterenkénti jelentéssel ellátó támadások (Nightcrawler például két karddal nyomul), az X-Men mítoszágban mélyebbre ásó helyszínek, változatosabb ellenfelek (a második részben nagyjából szőfélyével akadhatunk össze), látványosabb grafika – azaz csupa pozitív változás. A legnagyobb plusz az online multiplayer megjelenése: Xbox-on és PS2-n lesz rá lehetőség természetesen, a Cube tulajdoni részre osztott split-screen co-op módok kapnak. Megjelenés: idén ősszel, PS2-re, Cubera, Xbox-ra és N-Gage-re.

Még több szuperhős: **Fantastic Four**. A Fantasztikus Négyes idén nyáron [amerikai premier: július eleje] mozzilfilmmel jelenik meg, az Activision pedig video-



Tony Hawk's American Wasteland



Ultimate Spider-Man



Y-Men Legends II: Rise of Apocalypse

játékot hegész a filmből – ami konkrétan azt jelenti, hogy klónozzák önmagukat, és csinálják egy X-Men: Legends hasonmást. A játékmenet, a grafika, az irányítás – gyakorlatilag minden megegyezik az XML-ben látottakkal, csak a kamera kerüli közelebb hőseinkhez. A mozifilm történetét szorosan követő single player módusú kispárgós utón kétféle többjátékos üzemmóddal (co-op és egymás ültelése az Arénában) szórakoztathatjuk magunkat. Június végén fog befutni, Xboxra, PS2-re, Cube-ra és GBA-ra párhuzamosan.

A **Tony Hawk's American Wasteland**et csak azért nem hívjuk Tony Hawk's Underground 3-nak, mert... nos, fogalmunk sincs, miért nem hívjuk így (de hívhatnák :-). A játékmenet ugyanis az előző két

akciójáték, és... ennyit tudunk róla. Az E3-on csak egy teasert mutattak belőle – azt sem ■ játékból, a G-U-N betűk villódzott a **Filter: Hey Man, Nice Shit** jaja (a zene beazonosítócsőrt így TsbY-nek), de az egészek valami lelkihatással brutális és cool hangulata volt – a videó látható az 376 Online-ről, nézzétek meg. Bőrdemes. Megjelenési időpont nincs, elvileg PS2 exkluzív lesz.

Kint volt az Activision standon Molyneux-mester nagyon régóta készülő **The Movies**-a is: többször volt már róla szó, egy hollywoodi filmstúdió menedzselése, és sikerfilmek gyártása lesz a feladatunk. A The Movies tele van jobbnál-jobb ötletekkel, tényleg lefordíthatjuk benne álmaink filmjét, a hangvétel kellemesen agyament – a menedzselés zsánér még

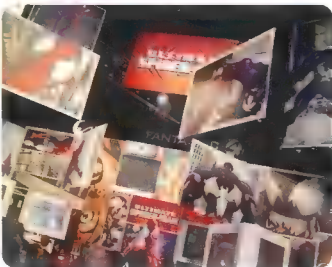
monopásig is elég nagy ritkaságnak számít konzolos fronton, öröndetes, hogy Molyneux-ék a PC mellett kiházzák ide (PS2 / Xbox / GC) is. A játék végre pontos megjelenési időpontot kapott: október elején fut be.

Az Activision sem akar kimaradni a GTA-lázból: két éve megjelent klónjuk folytatásával, a **True Crime 2**-vel akarnak idén ősszel nagyot dobni. A TC2 csak munkáim, a kiadó jöppa „tőléd ki a bemutatott teszt alapján, hogy melyik városban fog játszódni, és nyerd meg a [főhős autóját]” játékokat szervezett a második rész mögé – mivel eredményt csak június közepén hirdettek, így most nem tudunk nektek beszámolni ■ végeredményről (tippünk: New York, de az egyáltalán nem biztos – a lap megjelenésekor Ti már tudni fogjátok :-). Ami biztos: az új város mellett új főszerelőt kap a játék, ezúttal egy feka zsaruvral, Marcus-szal merülhetünk el ■ bűn mocsorában. Megcélzott platformok: PS2, Xbox és Gamecube.

Végül: az Activision a gyerkőcékkel sem feledkezett meg. A **Shrek SuperSlam** méretes Super Smash Bros. Melles kópplánis, de az élvezetesebb fajtából: a filmből ismert karakterek (összesen húsz) gyűl-



nek össze a (szintén ■ filmből ismert) helyszíneken egy laza, és kifejezetten poénos hangvételű pofozkodás erejéig. Karácsony előtti megjelenés, széles platformválaszték (PS2, Xbox, GC, GBA, NDS), ismért és kedvelt licenc – polygami fagnak a finom dallórok. A **Ty the Tasmanian Tiger 3**-at jó érzéssel a budget (olcsó) kategóriában versenyezteti az amerikai kiadó: a hiperaktív kunguru kalandjait feldolgozó sorozat soha nem tartozott az A-kategóriás játékok közé – a harmadik részes sem borítja fel a formulát, ugyanarra a szolid, máshonnan összerakodott ötleteket felvonultató ugrabugrára lehet számítani, mint korábban. Őszi premier, PlayStation 2, Xbox és Gamecube platformokon – szigorúan a fiatalabb korosztálynak.





Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

ATARI

A híres-neves divattervező, Marc Ecko nevű fémjelzett **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** az underground zsebgégsztereit által benépesített világ halottnak tartja, a város kihalásának egy szelét. A tavalyi E3-on már bejelentett, ám a nagyközönség számára csak idén prezentált, kategóriába való sorolásnál bajosan elhelyezhető produkum az éj leple alatt munkálkodó festékszőrös művészek mindennapijaiba (legész pontosan esteibe) nyújt betekintést. Jet Set Radio-t idéző folyékony-sárga hullópályáig játékmennet nyakon öntött halászszerű és baseballsapkás ömlesztés, meglepően vadító káoszba bújta. Fehőszűk Trane, a tipikus félreoktó ifjanc, aki New Radius városának mocsákból kiemelkedve próbál rendet teremteni a betonszilárd és épületekkel allelő bönök, valamint a megalopoliszt uralma alatt tartó polármester között. A New York esszenciáját megmagadó fiktv city igazi multikulturális központ, változatos „retekkel”, így a festékes flikonokkal párbajozó lovakok éppoly telgagghatnak egy múzeumot rajzaikkal, mint egy lepukkant gyártelep ösöreg raktárát, nem beszélve az elmaradhatat-



The Matrix: Path of Neo



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

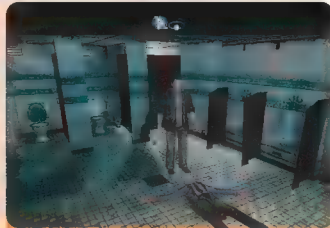
Csúfos bukás után nem szokás második esélyt kapni, ■ **Shiny** azonban korábbi sikereivel kiérdemelte az Atari bizalmát: Az Enter the Matrix után újabb Wachowski lenyomat: **The Matrix: Path of Neo**. A (sajnálatos módon) trilógiájá duzzasztott Matrix univerzum legemlékezetesebb momentumait mosszörzóra egyfajl öntőformába. A játékos Neo bőrébe bújva apirithaja az ügynökök által olyan remek helyszínek, mint a Merovingi báros, 18. századi grófkort megszépítő módon berendezett kúriája, a Keanu Reeves által megformált karakter szabadságért vívott küzdelmének indító lökést megadó dojo, a metróállomás, valamint a végső konfrontációnak helyt adó hatalmas sugárút. Az intuitív kezelési módszernek hála a harc pontegyszerűen kezelhető, folyékony ütök-kopok párbaj, remek adiciós történeti elemmel, melyet maguk ■ eredeti kiötöl, mostanság a bulvárlopak állandó szereplőiként szereplő Wachowski fivérek voltak papírja. A kiterjedt licenzerződésnek hála a széria összes főbb karaktere képviselti magát, így bollik majd játékos Trinity-be, Morpheusba vagy épp a gonosz oldalt erősítő Smiths-be és klonjába. Az átvett animációk funkcionáló, egyenesen ■ mozgóképől kiillóztott jeleneteket kivágot részletek és direkt az alányukhoz készített (rendelt) snittek színesítik, így téve



Test Drive Unlimited

moziszerűvé ■ kronológiai sorrendtel kiizteletben tartó elképzelés. A PS2-re és Xbox-ra egyaránt megjelenő produkció remek látványvilággal büszkélkedhet, így minden esély megvan arra, hogy idén ősszel egy remekül összerakott akciójátékot köszönhessünk személyeiben.

Bár funkcionális nextgen konzollal egyetlen cég sem rukolt elő, a sebbien összedobott **Test Drive Unlimited** vité ■ palomát a valós időben mozgó portékk között. Az évtizedes múltira visszatekintő porfins széria az autós játékok rangjainak netovábbja, mely már jelen állapotában is véget nem érő szériatörténet készlet GT4 és Forza világtal egyaránt, így hiadva át az egymást pocskondiázó géplajuk közti mérle szakadékok. Az X360 tákölyre fejlesztett online funkciója ■ támaszkodó TDU számtalan újdonságok kecsegtet. A kezdomizáció jegyében immáron mind a versenyző külleme,



Indigo Prophecy

mind az autót borító utolsó négyzetméter is egyedire szabható a változatos eszközöknek köszönhetően, így az internetes arénába merészkedő delikvensnek garantáltan nem mérköznek majd meg két ugyanolyan benzintálóval. A végletekig lüningalt négykerekek akár eBay módjára aukcióra is bocsáthatók, így juttatva teletess pénzásszeghez az eladók, akik a begyűjtött zöltszásokkal állatrészekre, vagy épp a opcionálisan letölthető új autókra kálthetik, nem beszélve ■ fontos szerepet betöltő ingatlanokról, melyek segítségével egyre több és több csodálatos gényű gépjárművek tárolhatók – a választék bőséges, mintegy 150 motor, kocsi áll harckészültségben, ráadásul egytől egyig a valós modellek képességeivel rendelkeznek, így nyújva mindig új vezetési élményt. Ez pedig jó, nagyon: a műholdas képek alapján lemodellezett Hawaii sziget, Oahu nem kevesebb mint 1000 mérföldnyi betonszilárdtal rendelkezik. Az X360 nyitósímmel szánt Test Drive epizódban minden megvan ahhoz, hogy új előadónál váljon, remélhetőleg a szűk határidő nem megy ■ beígért ficsórok rovására.

Folytatódik a Dragonball Budokai agymenés, a remekül sikerült harmadik rész után novemberben landol a folytatás, ■ **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi**. Az előző epizód (kés) hibáiból tanulva a BT mintegy 60 karaktert hív csatá-



lan közlekedési járművek kipróbálásáról. Az adrenalin pumpáló élményzuhatag olyan hihetetlenül mozgalmos cselekedetekben teljesedik ki, mint a kacsiszínbe sebesen szülő metró oldalának csinosították, miközben a másik vágányon suhanó rettenet okozta szél, valamint a pályá aladán / tetején levő lámpák és bábelék látszólag kikerülhetetlen akadályt képeznek a feladati teljesítésekor. Természetesen ■ rend marcona éri nem nézik félénül hősünk rebeltis akcióit, így vad menekülésekbe ácsapnak. Kirecskások ténylegesen gondoskodik a minden másodpercében folyamatosan mozgorgó októról. A grafikus talpalóvalát várhatóan ■ csapat által kreált saját motor biztosítja, míg a zenei aláfestésről számos hírhedt underground hip-hop csemete gondoskodik. Megjelenés szeptemberben, PS2-re valamint Xbox-ra.





Beat Down: Fists of Vengeance

CAPCOM



Darkwatch



Dead Rising

Az idei Capcom kínálat egyik aduásza a **Killer 7** volt: a játékról nyugodtan érdeklőzhünk fél áldott – de nem tesszük, mert egyszerűen ■ május szombatán volt róla kimerítő, másrészt meg itt van nálunk a bátorizáció két hete. A játék jó, a Famitsu-tól igen magas pontszámot (36 / 40) gyűjtött be a napokban, és a saját tapasztalataim is hasonlóak – legközelebb egy vasos teszt formájában találkoztok vele. A Cube-os verzió júliusban érkezik, ezt valószínűleg őze magasságában követi (a Kockással szintem gyakorlatilag megegyező) PS2 változat.

A Capcom egyelőre nem kapkodta el ■ következő generációs bejelentéseket: a Sony konferencián a **Devil May Cry 4**-re vehettünk egy rövid pillantást – ezek szerint marad PlayStation-exkluzív a sorozat. A „rövid pillantás” alatt egy „javaslat” a sorozat korábbi felvételeiből összevágott trailert kell érteni: a végén fekete-fehérből színesbe vált a kép, felvilágos egy götös kocsit, és Dante (a korábbiaknál jóval részletesebben kidolgozott) modellje, aztán... vége, ennyi volt. Kedvcsi-



Devil May Cry 4

nálának nem rossz, de nem több annál, ebből egyelőre semmilyen következtetést ■■■ nyelhet levonni a negyedik részel kapcsolatban. A megjelenés valószínűleg igen távol van – még ha PS3 nyitáscím is lesz ■ dologból (erősen kétkedünk) akkor is minimum egy évet kell rá várunk. Talán az idei TGS-en (szeptemberben) többet tudunk...

A másik nextgen játék ismét az élőhalottak birodalmába kalauzol minket. Capcom? Zombik? Akkor biztos Resident Evil – gondolni a japán cég korábbi kínálatát jól ismerő játékos. Tévedés! Az Xbox 360-at becélzó **Dead Rising** inkább a **Down** of the **Dead** mozifilmre hasonlít – nagy mennyiségű zombi egy bevárosított pontban, minimális számú túlélő, és egy „nem akartam én hős lenni, de úgy hozta a sors” főszereplő – még-

hózzá egy fotóriporter. Az E3-on bemutatott trailer első néhány másodperc nem sok jót ígér: ■ **Dead Rising** grafikai szempontból (ha a karaktereket feleltől poligonok számát, és a textúrákat nézzük) talán a legrendebb X360 cím eddig. A magyarázzák a trailer utolsó trókuság kell várnunk – na, ERRE használják fel a gép bőséges erőforrásait. Magyarózzák: az utolsó néhány képkocka hősünket mutatja, amit későbbesen kapcsoldok fel egy jóműre – azt pedig több száz hargó-kalimpáló zombi pajtás veszi körül. (A grafika egyébként nem végleges, a fejlesztők elmondták, hogy az új devkitek érkezésével jóval magasabb színvonalú látványvilágot lesznek képesek produkálni). Az akció maga viszont kifejezetten látványosnak tűnt: hősünk vascsovékkel, lánctűzfűszel és különféle löfegyverekkel trancsoltja a zombikat, sőt, még némi fátörzés is marad ideje. A trailerben ugyan nem látható, de a játék producere, Keiji Inafune (Onimusha-sorozat) az élőhalottak kívül emberi ellenfeleket is ígér – a modern horrorfilmek „az ember” ■ legfeljebb szörny” tematikájára alapozva. Térjünk vissza a jelenlegi generációhoz, és onnan is kapásból az Expo tón legígéretesebb játékokhoz, az **Okami**-hoz. Az Okami játék és művészet: a keverék



Okami Kings

ritikán működik [jigaz, akkor nagyon: Rez, valaki?] de a jelek szerint ■ Capcomnak és Clover Studio-nak sikerült valami kifejezetten egyedi összehoznia. Az Okami a Farkas alakban újjáéledt isten, Amaterasu története. Amaterasu a második süllyedt Japán bekövetkeztel, hogy helyreállítsa. A történet egyszerűnek hangzik, a mélységet ■ megvalósítás és a vizuális világ ádja. Az Okami ugyanis úgy néz ki, mint egy ősi japán festmény, plusz erősen alkalmazza a kalligráfia is. A puszta világ szinte teljesen nélkülözi ■ színeket – ■ Farkas megjelenésével minden élre ke, a kép megtelik színnel, a világ „kivirágzik”. Az egyedi vizuális megvalósítás mellett egyedi játékmenet dukál: a Farkas tud ugrani, képes egyszerűbb harci mozdulatokra – ■ különleges képességei pedig esetvelonásokkal tudja alkalmazni. A prob-

lematikus részéknél „megállított” a játékat, és a megfelelő szimbólum képernyőre rajzolódásával veled be a kívánt képességet – hídakat építhetsz, kapukat dönthetsz le, több ellenfelet dönthetsz le a lábukról ezzel a módszerrel. Az Okami messze áll a befejezéstől, csak valamikor jövőre fog megjelenni. PlayStation 2-re ■ várjuk! Az **Onimusha: Dawn of Dreams** hagyomány-sabb utat jár be. A sorozat negyedik része történelmi szempontból új ösvényeket nyit: mivel a harmadik rész ■ régi vonalat gyakorlatilag lezárta, a Capcom előrepárgatta az eseményeket tizenöt évvel, új vezető (Hideyoshi Toyotomi) állított ■ Genma-hordák élére, behoztak egy új főhőst (Soki), és hajrá, indulhat a démonvadászat. A kamerakezelés is új: ugrató a fix nézőpont, a kamera követi hősünket. A játék alapjai viszont maradtak: Soki az öt másik karakter valamelyikében párbant harcol, a Select megnyomásával bármikor válthatunk közöttük. Az új engine csinos darab, tényleg sok ellenfelet kezel egyszerre, belassulás nélkül, és a látványvilág sem utolsó. A játék sokak akcióközpontúbb lett, a logikai feladatokkal minimizálók – majd meglátjuk, hogy ez mennyire tett jót (vagy rosszat) az Onimushának. 2006-os premier, kizárólag PlayStation 2-re.



Final Fight: Streetwise

Még mindig kaszabolás akció, csak most a masszív fajtából. **Devil Kings**. Ha nagyon le akarunk egy egyszerűsíteni a dolgokat (és miért is ne akarunk?) akkor egy szép nagy egyenlőségjelet tennék ■ **Devil Kings** és a Koei Dynasty Warriors szériája közé. Az alapoztu hasonló: több (az Expo-nat mutatok be) karakter közül választva ellenfelek hordát a poklora küldve kell egyesíteniük a szétszabdalt országrészeket. A főhős maga az Ördögkirály, aki eladta a lelkét a gonoszoknak, cserébe speciális képességeket kapott, és most Japán trónjára szeretne ülni. Ebből sejtethető, hogy a **Devil Kings** keményen elszakad a historikus háttértől, és bárdi fantasy-izmekkel fűszerezi a zsánert. Mindégnyik karakter két fegyvert forgalhat egyszerre (a főhős esetében ■ egy kardot és egy puskát lent), mindkét fegyverhez





Monster Hunter Portable

meghatórozott speciális támadás tartozik. A támadások számát / erejét / milyenségét a játék során felmarkolható nyolcvan varázslárgalypa tudjuk megszabni. A Devil Kings elég jól néz ki, az Expón bemutatott verzió a nagy számú ellenfél ellenére sem lassult be – ergo jó választás lehet majd azoknak, akiknek elege van a résteszta módjára nyúló DW-sorozatból, és valami hasonló keresnek, csak más környezetben és más hősközel. Ez is jövőre érkezik, és az is PS2-eszköz.

A Capcom továbbá lovagol az igen szép körökkel futó Viewtiful Joe lovasként: a szeria következő felvonása a hangzatos **Viewtiful Joe VFX Battle** névre hallgat, és a régi ismerősöknek kívül (jelszól: Joe, Silvia és Captain Blue) számos új (egyelőre meg nem nevezett) szereplőt üdvözölhetünk majd benne –ők a Japánban nagy sikerrel futó VJ anime-szériából lesznek átemelve. Válozók a műfaj is: a VFX Battle leginkább a Super Smash Bros-ra hasonlít majd, azaz Joek egymás arcát pöccküzli lllára. Japán megjelenés 2005 második felében – Cube-ra és PSP-re is. Az NDS tábor is megkapja a maga Viewtiful-adagját: a **Viewtiful Joe DS** a Cube-os eredeti színes-szagos, az elődöt megközelítő vizuális minőségben prezentált újragondolása. Az irá-



Okami

mát (esetünkben jó sok humorral fűszerezve). Jópofa cucc, érdemes lesz odafigyelni rá – ősszel érkezik, reményeink szerint Európába is. A Capcom két gyors PSP bejelentését is megejteli (mindenfélre plusz információ nélkül): **Monster Hunter Portable** és **Street Fighter Alpha 3 Upper**. Az info tényleg minimális: mindkettő rendelkezik wireless multiplayer móddal, a Street Fighter pedig harmincnégy harcost vonultat fel – egyelőre ennyit tudni róluk, meg persze a „majd valamikor jövőre” datált megjelenést.

A **Final Fight: Streetwise**-zal a Capcom újabb patinás sorozatot rángat vissza a köztudatba: a játék főszereplője az (egyik) legendás FF karakter testója, Kyle Travers. A bűnytus elrabolták, Kyle bemoorcosodik, és nekikl szétlofolozni Metro City aljasabbik felét. A város nyitott, a történet fő- és mellék-küldetésekre van osztva. A missziók teljesítése feljebb löki a respektünket: minél látványosabban győzzünk le valakit, annál több respekt (és pénz) jut a markunkba. A pénzből új fegyvereket (a közelharci eszközökön kívül) fegyvereket is vásárolhatunk, a respekt pedig az NPC-ktől való tárgyalásokhoz jön jól. A Streetwise jól néz ki, a hangulata két kategóriától sötétebb ugyan a megszokott Final Fight univer-



Onimusha: Dawn of Dreams

ként a pénzt is elveheted. PS2 / Xbox irányultság, 2005 év végi megjelenés.

MegaMan-miráklum, több felvonásban: a végtelenített GBA-s Battle Network mellé újabb epizódja kapásból két változatban érkezik: **Mega Man Battle Network 5: Team Protoman / Team Colonel**. A sztori közös (az előző epizódokban ■ felbő posztrozott Dark Chip Syndicate ismételt megbűntetése – csak most Nabulnának hívják őket), a szereplők, begyűjtendő battle chippek és Navi szövetségeseik azonban mások – a rajongók úgy is megveszik majd mindkettőt (pénztárcáikat készenlélbe – az USA-ban június végén már kapható lesz). Mivel Dr. Weil időközben sikeresen elfoglalta New Arcadia-t, a igazán hardcore rajongók rágtán a (szintén GBA-s) **Mega Man Zero 4**-re is félrelétek a pénzt – Zero koma az emberek és replotidok szövetségét megerősítve, új (most akár az ellenfelektől is kizozható) fegyverekkel felszerelve veszi fel a harcot a Gonosz ellen (…majd valamikor november elején). A gyűjteményes kiadások kedvelői sem maradnak kőszíra: a közelharc Capcom-kollektió nélkül: a **Capcom Classics Collection 22** legendás Capcom-nyagot sűrit egy lemezre – közűtik olyan finomságok-



Phoenix Wright: Ace Attorney

nyitást természetesen a DS érintésképernyőjéhez igazították – számos új támadás került a játékba. Példa: az alsó képernyő gyors dörzsolésével ■ felső screen „rözködni kezd”, és pedig ledönti az ellenfeleket ■ lábukról, vagy a felső szinten elhelyezett hordókat beütöi a fejükre. Megjelenés: október elején. Szintén a Ninendo duálképernyős handheldjét támogató be a **Phoenix Wright: Ace Attorney**. Egy korábbi hírvonatban már bemutattuk a játékot: sajátos kalendáriákról van szó, melyben egy ifjú ügyvéd borbéba bíjva kell csavarni ügyeket megoldandónak. Először bizonyítottak gyűjtünk, beszélünk a tanúkkal, aztán jön a tárgyalás – itt keresztkérdésekkel tehetünk fel, betérjeszthetjük az összegyűjtött bizonyítékokat, tiltakozhatunk mindenről, vagyis végigjátszhatunk egy komplett „bírásgói drá-



Viewtiful Joe VFX Battle

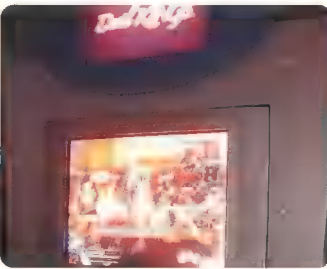
szumnál, de anyit bőj legyen – tiszszesegek bunyónak nezőünk elebe. Mikor? Valószínűleg csak jövőre. A Capcom téli megjelenést ígér (PS2 / Xbox) – az pedig nem december, hanem inkább februári szokott jelenteni. Még mindig bunyó: **Beat Down: Fists of Vengeance**. Szintén nyitott város, szintén rengeteg pofozódás – csak itt több (öt) karakter közül választhatás (mindegyik eltérő tulajdonságokkal rendelkezik persze). A cél az elleneségek drogkattell teljes felszámolása. Nem egyedül indulat harcba: beszélgetéssel (vagy pofozkodással) bandagotok gyűjthetsz magad mellé, akik aktívan segíteni fognak a harcban. A harc hasonló a Streetwise-nál leírakhoz, csak komplexebb kimeneteli: ha eléggé elpháloht valakit, meggyőzheted, hogy csallakozzon hozzád – vagy alternatív megoldás-



Without Warning

kol, mint a **Ghosts 'n Goblins**, vagy ■ **Bionic Commando** (PS2 / Xbox – év vége).

Év végén érkezik a **Resident Evil** ■ PS2-átíratra. Az Expón bemutatott videó alapján nem is olyan vésses a grafikai „bűntés”, mint ahogy azt korábban (külöf források) állították – korrekt por, a Cube-os szebb, de ennek sem kell szégyenkeznie. Végül: az E3-on kint volt a régóta halogatott vámpíros-western FPS, a **Darkwatch** (PS2 / Xbox – augusztus közepén állítotag tényleg kijön), és a Capcom első Európában fejlesztett játéka, ■ feszűlt terror-dramát és több, párhuzamosan több sztorivalonalt ígérő **Without Warning** (PS2 / Xbox – november) is – mindkét versenyzőről szólunk már korábban, az E3-os szereplésük semmi újdonságot nem hozott.





Batman Begins



Battlefield 2: Modern Combat



ELECTRONIC ARTS

Sokszor írtuk már: az *Electronic Arts* a játékipar Gozzillája, ennek megfelelően szinte mindig ők jelennek meg a leglátványosabb címek az Expon – most sem volt másképp. Az EA mindenre fejlesz, jelenlegi és következő generációs konzolokra, PC-re, GBA-ra, NDS-re, PSP-re, sőt mobilokra és nem aly rég megjelent Gizmondorra is. A mobilokkal most nem foglalkozunk, legyen elég annyi, hogy közel egy tucat markettelefonos EA játékot lehetett bevizsgálni – meghozza egész jókat.

A bőséges konzolos kínálat egyik állóvása ■ **Need for Speed: Most Wanted** volt. Az új NFS epizód nem Underground, de ennek ellenére kicsit mégis az: az NFSU-k és a „hagyományos” NFS epizódok keverékének tűnik. Maradt a nyitott környezet, maradtak a változatos pályák, a street-racing, és a bőséges tuning-opciók. Visszajött viszont néhány régen látott elem, így például a rend érei első való menekülés – ■ pedig látványosabb, mint valaha. Hatalmas karambolokat okozhatunk, tankerebbe terehetjük bele ■ nyo-

érdekében. Ilyen például az időállítás: egy gomb megnyomásával beállíthatjuk az akcióit – ez akkor jön jól, ha nagyobb karambolokat, vagy váratlan szituációkat (pl. hirtelen elénk kicsapódó tartálykocsi) akarunk épp bérrel megüszni. Jön mindenre, amire csak lehet: PS2, Xbox, GC, Xbox 360, GBA, NDS, PSP – valamikor novemberben.

A tavalyi (a legnagyobb járdulattal is gyengye közepes) *GoldEye: Rogue Agent* után az EA ismét akcióbá küldi James Bondot – a **James Bond 007: From Russia With Love** pedig szerencsére ismét tisztességes titkosügynökös kalandnak néz ki. A játék tulajdonképpen az *Everything or Nothing* által megkezdett vonalat folytatja: third person nézőpont, sok akció, lapadós, némi közlekedés és rengeteg trükkös eszköz. A játékmenet is az EoN-t idézi – csak most már környezetben. A játék alapjául szolgáló Bond-epizód ugyanis 1963-ban készült: ■ *From Russia With Love* ezt a történetet követi végig, és értelmezésben nem Pierce Brosnan markáns arcát, hanem az ő-Bond [... és tegyük hozzá: az igazi Bond :-)] nem kevésbé férfias alakját csodálhatjuk meg benne – a főszereplőt Sean Conneryről mintázták (és a hangját is ő adja). Az EoN-ban

Konzol megjelenése után két nappal a boltok polcraíról is leemelhető lesz), a **Harry Potter and the Goblet of Fire** viszont mindenképpen megérdemel pár szót. A negyedik Harry Potter könyv / film játéktárgaladózósa – az alapanyag fokozatosan komorábbá váló hangulatát követve – némileg komalyabb hangvételű lesz. Az eddigi epizódok puzzle-megoldással kombinált platformerek voltak, ez a mostani inkább akciójáték. Mindhárom főhőst (Harry, Ron, Hermione) irányíthatjuk – akár kooperatív is (ha egyedül játszunk, az AI irányítja őket). A GOF-ban jelentős szerepet kapnak a (gyakran mindhárom karakter részvételét igénylő) varázslatok: harc közben elsősorban ezekkel tudunk operálni. A „nagygepes” verziók és a PSP hárkónáció teljesen megegyezik egymással (PSP-n három játékot támogatót WiFi multiplayer opcióval találok), a GBA változat inkább RPG (némi Pokémon beütéssel), ■ NDS verzió pedig a GBA-s kalandok nyújtására az érintéklaperyőre átalátalmazott irányítással. Megjelenés? Pár nappal a film premijere előtt, november legelőjén.

The Godfather. Kultfilm, Coppola karrierjének csúcspontja. Milyen a játék? Így első blikkre nem



Burnout Legends



Burnout Revenge



Burnout Revenge

munkban lóhóló kopákat, és mi keményen leomtatíthatjuk a járgányt (meg persze az ellenfeleket is). Az EA a következő generációs – azaz esetünkben ■ Xbox 360 – verzióra koncentrált: a grafikai fejlődés teljesen egyértelmű a korábbi epizódokhoz képest. Az autó-modellek sokkal részletgazdagabbak, a környezet kidolgozottsága sokszorosára nőtt, klassz fény-árnyék hatásokkal láthatunk – meg látványos effekteket, persze (apróság, de jól néz ki: az alapútból kirohantva elvált a nap, idő kell hozzá, míg újra visszaáll a normális látásod – máshol is látnunk már hasonlót, de itt teljesen élethűen lett megvalósítva). A játékmenetben is tapasztalhatunk apróbb változtatásokat: ■ lényeg továbbra is a reputációd egébe lökése (mint az NFSU-ban), de ezúttal több trükköt vehetünk be a cél

megtapasztalt játékmenet több ponton változik / bővül. Az Expon bevizsgálható volt egy jellepek pálya: Bond a legelőben repkedett, és a jellepkre szerelt golyószórával és rakétavetővel osztotta ■ áldást. Egy másik pályán Bond a Q által rendelkezésére bocsátott mini-helikopter irányította – ebből kikövetkeztelhető, hogy trükkös megoldásokból ezúttal sem szenvednünk hiányt. A FRWL összességében nagyon jó kis játéknak tűnik: ■ járműves részeket hiányolhatunk csak – valószínűleg tartjuk, hogy lesz benne lyemsi is, csak az E3-ra még nem készültek el a száguldozós részekkel. Megjelenés november elején, PS2 / Xbox / GC platformokra.

Az EA a James Bondon kívül két másik mozis fenszóját is harcba küldt: ■ a **Batman Begins**-t most elegánsan átugorjuk (volt már róla szó, és az ehavi

rossz, de egyelőre nem is kiemelkedő). A következő generációs verzió (Xbox 360) elég jól néz ki, de nem ■ lesz ■ ■ ■ Xbox grafikai csúscsalakalmazása, az biztos. A játékmenet pedig – bármennyire is annak nézett ki az első képek alapján – nem a GTA szolgáit kopírozza. Az élvénés évek New Yorkjában járunk, a mafiosaladók egymás torkát harapdálják a hatalomért. A Corleone család triss tagjaként a feladatok az egyszerű utcai csúcsból a család respektált tagjává válni – és egyesíteni az egymással harcoló családokat. Az eszközök: zsarolás, levelezés, fizikai erőszak és persze gyilkosság. A felemelkedés útja meghatározott feladatok teljesítésének során keresztül vezet. A feladatok megoldásában viszont szabad kezed kapsz. Információt kell szerezned valakitől? Meglátogatod az ille-





FIFA 2006

lőt, ha eléggé tisztel (a játék számon tartja a reputáció változását) elég keményen ráderógnak, és már el is kópi, amit tudni akarsz. Ellenkező esetben jöhet a bünyő (a játék egyedi, az analog karokra alapozó irányítási / harc rendszert használ), vagy rosszabb esetben a kivégzés. Nem mindig a nyílt erőszak a legjobb megoldás: ha meglesz egy másik család tagját, akkor vendéglátó-pontok kerülnek a neved mellé, azaz fokozatosan növekszik annak a valószínűsége, hogy előbb-utóbb egy jól irányzott lövéssel segítsenek át egy vegyesből ablakban. A járókelők áldásképe szintén nem túl jó ötlet: a nyakadra szállnak a zsaruk. Ha a novemberi megjelenésén csiszolnak egy alaposat a most kissé darabos harcban, emlékeztet: játék belső – a látókat alapján van benne spirituszt. Megcélzott platformok: PS2 / Xbox / GC / Xbox 360 / PSP.

Játszhat a Criterion-szekció! Az EA által tavalyi bekebelezett angol fejlesztő három játékkal tette tiszteletét az idei E3-on – mindhárom ígérték a produktum. A **PS3 Burnout Legends** az addigi három Burnout-epizóddal kombinálva a Burnout 3 játékmotorjával – azaz nyomhatjuk a takedownokat ezerral, és az



Fight Night Round 3

az, a Criterion az új felvonásban is tud újítani. Először is: változik a játék vizuális világa. Sokkal sötétebb, fagyosabb lesz, ugrottak az élénk színek, minden város sajátos, rá jellemző palettát kapott – Detroit barna és szürke, Tókió kék és fekete színekben pompázik. Másodszor: változik a játékmotor, nem is kicsit. Fegyvereket használhatjuk a forgatást: szembejövő és oldalról behajító járgányok továbbra is halálosak, de a velünk egy irányba haladókat kedvünkre lökdöszhetjük. Az eredmény: a korábbiál jóval nagyobb pusztítás, nagyobb karambolkok, durvább takedownok. Harmadszor: változik a pályák kialakítása. Alternatív utak, rejtett szakaszok, és számos ugrató került a játékba – ez egyrészt felgyorsítja a versenyt, másrészt pedig új lehetőségeket nyit az ellenfelek szívtárára – most már könnyedén nyomhatunk felülről is (egy ugratás után). Negyedszer: crashbreaker verseny közben. Kijutnak, automatikusan kapnak a crashbreakert, aztán... BUMMM. Cocall Oldies: újragondolt multi módok – durvább, látványosabb, komplexebb Crash, és a fémtestek tömegesen szaggató Traffic Atoll. PS2-re szeptember végén, az Xbox (és még nem megerősített Xbox 360) verzió novemberben érkezik. A harmadik



James Bond 007: From Russia With Love

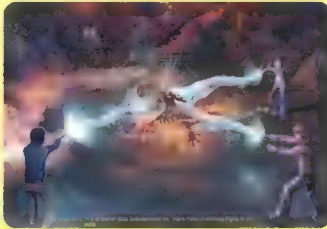
nunk rá: félig sincs kész, csak valamikor 2006 februárjában kaparinthatjuk a kezeink közé. A magam részéről jobban várom, mint a nextgen konzolokat (Komalyn).

A **Battlefield 2: Modern Combat** régi ismerős: ott volt már a tavalyi E3-on is, 2004 őszén meg kellett volna jelennie – de nem illett. Csúszott inkább egy évet, és multi-only játék helyett single + multi milítns mész lett belőle. A single player szelektio objektívától küldetéséből építkezik, és az EA által csak „hotswap-ping”-nek becézett rendszert alkalmazza – azaz bármikor beülhetsz bármelyik jarmúba, vagy belebújhatasz bármelyik katona bőrébe. Előretört az ellenfél? Ugorj vissza bázisra, vegyél birtokba egy mesterlövészt, és hajrá! Tómadni akarsz? Ugorj be egy tankba, és vezesd le a rohamot. A BF2: MC vizuális szempontból is sokat fejlődött egy év alatt: a játék most már szinte teljesen okádós mentes, a multiplayerben gond nélkül írja egymást 24 játékos. A PS2 verzió sem néz ki rosszul (bő, nagyon jól néz ki), de az Xbox változat az igaz: részletesebb textúrák, szebb víz, szebb effektek könnyeztetik a szemet. Összel lehet rá számítani, az EA állítása szerint lesz Xbox 360 verzió is.



The Godfather

összes, a harmadik részben megismert játékmód is rendelkezésünkre áll. Az E3-on bemutatott verzió nagyjából hetven százalékon volt készen, ehhez képest abszolút jól teljesített. A kisebb grafikai kompromisszumoktól eltekintve (némi csökkenést poligon-szám a járműveknél, hamályosabb textúrák a tereptárgyakon) a BL átköztető jól nézett ki – minden a helyén van benne, a látványos karambolkoktól kezdve az utánozhatatlan sebességerőtelg. A Criterion teljes körű, nyitott játékok támogató multiplayer-supporthal igér – egyelőre csak sima egymás elleni verseny volt kipróbálható. Október közeleén jön – várjuk! Mini ahogy várjuk a sorozat következő, „nagygyépes” epizódját, a **Burnout Revenge**-et is. A negyedik rész sokkal számunka rákábarnék tünik – pedig jó eséllyel nem lesz



Harry Potter and the Goblet of Fire

Criterion gyöngyszem: **Black**. Sajnos még mindig zárt ajtók mögött mutatták, de arról a bemutatón mindenki siketen és szélesen vigyorogva jött ki. A Black az FPS-ek Burnoutja lesz – totális pusztítás. A fegyverek hangjától szétmegy a dobhártyád, a levegőben törmelék, fémzilánkok és töltényhüvelyek repkednek. Minden rombolható. Szélfúvókat a falokat, felboríthatod az autók bentzintárját, kiléphet a hid oszlopait. A Criterion a stób kedvenc akciófilmeinek legemlékezetesebb momentumait vette alapul (két példa: Neo + Trinity belépése a Mátrixban, és a bankrablás után lövöldözés a Heatonban – előbbi szintem mindenki ismeri, utóbbi hallatán meg fel méltort ugrottam a székemből – minden idők tán legjobb mozi lövöldözéséről van szó). Sajna elég sok kell még vár-



Madden NFL 06

A **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** szel az Electronic Arts egy tolluk szokatlan zseniában, a veredéks játékok műtájában tesz kirándulást. A Marvel licenc birtokában járhatja superhősök bonyó lett a dobogó: az EA az általuk kreált hősöket (ők lennének az Imprefektek) ereszt össze a Marvel univerzum ismertebb hőseivel. Az eredmény: látványos bonyó, rengeteg speciális támadással és super-képességekkel fűszerezve. A pályák teljesen háromdimenziósak, azaz szabadon mozgathatsz szuper (a la PowerStone, például), a küzdelem 360 fokban zajlik. Az üteések / rúgásokon kívül minden karakter több speciális támadással és mozgással rendelkezik, plusz a környezet is bevonható a küzdelembe – például lángoló hardokot vagdoshatunk egymásnak. A grafika





Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects



NBA Live 06



The Sims 2

rendben van (a karakterek jelenleg még kissé plasztik-
nak tünnek), a játékmotor pedig kellően intenzív. Ez is
összel érzékel, a PlayStation 2, Xbox és Gamecube tu-
lajdok egyaránt fenntartják a fogukat, plusz készül a
PSP verzió is – utóbbi grafikaig szinte teljesen
ugyanazt nyújtja, mint a PS2 változat.

A **The Sims 2** konzolos verziói érdekes jószágok:
egyének is a pécsa eredetivel, meg nem is. Az egy-
szer oké, hogy az irányítási szisztémán változtattak,
de az már szokatlan, hogy minden platform megkap-
ja a maga kis bonuszt. Az NDS és GBA verziókba
egy új szomszédos és új karakterek kerültek, a
„nagygyepes” változatok pedig 25 bonusz NPC-vel,
egy teljesen új create-a-fashion lehetőséggel, kibővített
karakterkreatív opciókkal, egyedi „kajá-kredics”
rendszerrel (készel hovafelelhet recept került a
játékba). EyeToy támogatással (PS2), meglepetés-
extrákkal (Cube – bekerült Mária vagy Yoshi is? – il-
letve HDTV-támogatással (Xbox) várják a Sims-ke-
retésére kiegészített játékosokat. Megcélzott megjelené-
si időpont: november környéke, PS2 / Xbox / GC /
PSP / NDS / GBA bontásban – sőt, még mobilis ver-
zió is lesz belőle.



Need for Speed: Most Wanted



Need for Speed: Most Wanted

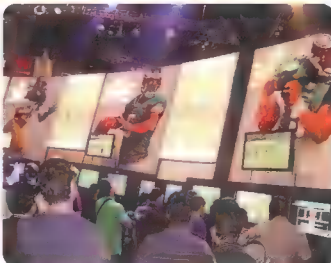


Tiger Woods PGA Tour 06

Ha Electronic Arts, akkor sportjátékok: a sportanya-
gok felsorolását direkt hagyjuk végére. Jo lenne a **FIFA 2006** híper-szuper újdonságainak bemutatásával
indítani a sort (valószínűleg az érdekl leginkább a
Nyójas Olvasót), de nem tesszük: de nem lustoság vagy
utólat – információhiány. Az EA egész egyszerűen
semmi érdemlegesét nem árult el az új FIFA-ról, annyit
mondott csak, hogy kamoly változatosságra készül-
nek a 2006-os felvonással. Mivel a FIFA 2006 az
Xbox / GC / PS2 trónon kívül következő generációs
konzolokra (ismét: Xbox 360) is megjelenik, a grafika
értelmezésűen fejlődik – az EA standon bevizsgálha-
tó technoda elsősorban a játékosok élethű arckifeje-
seire koncentrált – valóban jól nézett ki, de reménye-
ink szerint nem ebben mérül a revolúció. Az új FIFA

ban jelenleg. Az Xbox 360 verziót zárt ajtókat mögött
demonstrált: a prezentáció Shaun Alexander (Seattle
Seahawks) helyezte a középpontba. A játékos-mo-
délmeletes részletesség: még a sróc állán látható jel-
legzetes sebhelyet is lemoldellazt. Nagy hangszírt
fektettek ugyanakkor a realis ruha-szimulációra, és a
stadionok kidolgozására – a bemutatott küzdőterén
a különböző típusú székeken át a korlátokat keresztül a
legkondi-szellőzők pontos elhelyezéseig minden a he-
lyén volt. A játékmotorbeli újításokról itt sem beszéltek
– majd nyírón. Az új Madden Xbox 360 nyitómén
lesz, de az amerikai foci rajongók a PS2 / Xbox / Cu-
be verziók megjelenésére is bizton számíthatnak – az
EA egy darabig még szállítani fogja a jelenlétebb
sportcímek ■ jelenlegi (múlt) generációra is.

lyákon lehet villogtatni az új vas tudását. Biztos meg-
jelenési időpontja csak az X360 verzióknak van (2005
vége), a többi platform egyelőre TBA („majd meg-
mondjuk”). Végül: **SSX On Tour**. A hódészák so-
razot negyedik része még inkább az árkád-irányba
mozdult el: a fejlesztők a Burnout 3-hoz hasonló árult,
félrelen szögűlőst igények, még látványosabb trük-
kkel. Újdonság, hogy a deszka mellett ezúttal síléc-
re is pattanhatunk (a szók számára külön trükk-kész-
let áll majd rendelkezésre). A történetek helyszíne a
harmadik epizóddhoz hasonlóan továbbra is egy ha-
talmos hegy, a pályákat kétféle módon (freestyle /
gyorsasági verseny) tudjuk majd teljesíteni. Megjele-
nése idén ősszel, PS2, Xbox, GC, PSP és NDS platfor-
mokra.





Castlevania: Curse of Darkness



Coded Arms



Metal Gear Solid 4

KONAMI

A Konami mint mindig, idén is kitelt magóért. Természetesen a fő attrakció Kojima és díszes kompániájának feltűnése volt – vegyük is szemügyre, hogy a japán játéktársaság mivel rukkolt elő. **Metal Gear Solid 4**. Bizony emberek, jelen volt a shown a jelen állás szerint még platformválasztáson gondolkodó franchise immár negyedik epizódja. A márciusban trilogiává duzzadt sorozat nem a hagyományos, jól bevált módon nyújtotta le a közönséget – nehéz is lenne, a lényeges fejlesztési munkálatok alig pár héttel ezelőtt kezdődtek meg. Kojima egy remek, maratoni hosszúságúknak éppenséggel nem nevezhető animációval rukkolt elő, középpontban a projekt jelmondatával választott „No place to hide” mondatlalt. Az elmúlt évek legtekintélyesebb és legvicesebb mozgóképe, a fűszereplő posztjátörténet küzdő Raidenel, a Sam Fisher által használt eszközökkel feltárgatott Solid Snake-vel és egy katalinnyi katonával. Remekül eltalált poénok, korrekt dramaturgia, a végére pedig csodával felérő bejelen-

Szerencsére ■■■ kell várunk ■■ következő generáció első fecskeinek feltűnésére egy izé Metal Georezéhez – összeérkez a kibővített **Metal Gear Solid 3!** A **Subsistence** európai játékosok számára nem tartalmaz túl sok újdonságot. Mind a Demo Theatre, mind a Survival mód szerepelt a PAL-os kiadásban, két marginális módifikáció viszont gyökeres változást hoz a program életébe. Elsőként itt van a 2003-as első MGS3 trailerben látható, felhárunk hátrára pozícióban rögzített kamera, mellyel végre könnyebben elboldogulhat a dzsungel mélyére vetemedett játékos. Az igazi csemege csak most következik: hőlegyem és uraim, van szerencsém bemutatni az első multiplayer komponenssel felszerelt MG epizódot! A régóta pletykált, kizárólag online lehetőségekkel rendelkező koncepció ebben a formában állt össze. A dolgok jelenlegi állása szerint több játékmódban ugorhatnak egy-egy másik a világ számos pontján élő playerek, így egymás ellen lövő vad küzdelem éppúgy megvalósítható, mint egy bizonyos épület vagy személy védelme a bázist megtámadó Snake horda ellen. Érdekes próbálkozás, meglátjuk mi sül ki belőle.

indított utolsó próbálkozás ■■■ aratott nagy sikert, opionens hiányában az év elején bejelentett **Castlevania: Curse of Darkness** talán nagyobb figyelmet kap majd. Három évvel a Dracula's Curse után járunk, főhősünk Hector, a kárpátok egykori urának tanítványa, a pörmp számára mint „A gonosz kovácsa” ismert, a sztori egy hasonló munkakörből belépő, ám még mindig Drakula-hú kollektá körül bonyolódik, aki el szeretné tenni láb alól harcosunkat. Mesterséget a későbbiek során kamatoztatathatjuk, a lecsapott lelkek begyűjtésével fejlődésnek és nevelhetők, akik egy-egy komolyabb ütközetben halhatós támogatást nyújthatnak az életünkre törő randosok ellen. Tulajni fegyvert felváltatott, elegánsan kidolgozott harcerszerzet, adrenalin pumpáló küzdelmek – jól hangzik, ám technikai-eg ezúttal sem tudunk elmenni szó nélkül a nyilvánvaló problémák mellett. A teljesen háromdimenziós Castlevaniával ezúttal sem domborít, sőt: rettenetesen csúnya és sziv. Mint minden hasonlóan szórakoztató, alanyunk is 2D-ben ■■ igazi: ez még komoly problémát jelenthet. Ettől függetlenül azért nem ássuk el a lehetséges legmelyebbre a produktumot, még bármi kiülhet belőle.



Crime Life



Dance Dance Revolution Extreme 2



Death Jr

tés: a rendezői székét végül nem más, mint – dobpergési kérek – Hideo Kojima foglalja el! A kreatör nem túl elszakadni gyermekétől, ez pedig jó, nagyon. A sztori érintés információkkal számos jelen pillanatig nem rendelkezünk, és gyaníthatóan a következő E3-nem is szórunk meg a sajtó babusgatásáért felelős személyek. A kiadott teaser kép néhány dolgot sejtetni enged: az MGS4 munkatétel ■■ MGS2 után játszódik, a fűhős várhatóan Solid Snake lesz, ám jó néhány korábbi szereplő is felülünk majd. Először is itt van Raiden egy gyermekkel a karjában (véleményünk szerint ez a patrioták által fogva tartott Olga csemetéje), az MGS1 divája, Meryl is visszatér a száműzetésből, nem beszélve az immáron abszolút imádott Revolver Oceltől. Nagyon izgalmas, várjuk a fejleményeket.

Még idén megjelennek ■■ PSP exkluzív **Metal Gear Acid** folytatása. A főbb mozgatórugók változtak, a Magic the Gathering emlékeztető kártyás szisztema ezúttal is az akció orientált handheld világot beugrja. Lényeges újdonságra nem számíthatunk, egy dolog azonban biztos: az MGA 2 rettenetesen szép, megköcközölhatunk azt a kijelentést, hogy látvány szempontjából megközelíti az évkig etalonnak számító PS2-es MGS2-t. A minket érő kérdés: ez végre hasznos, európaiokhoz is ellátogat? (A Sony gépezettel egyetemben...) Haladjunk tovább a Konami másik fejestehenehez, a Castlevania francsájához. Az utóbbi években GBA-n tarolt akció / szerepjáték ismét megpróbálkozik a nagykonzos hódítással. A Devil May Cry 2 ellenében

Evezünk a való élethez közelebb álló témákat használó termékek képzeltelbeli standfához: a 12 támogatásával fejlesztett, a „Késztünk büntetőszerepeletés CTA kőrt!” trendet megfogalmazni kívánó **Crime Life** Xbox-os büntetőkörnyő gyűrűn ésszel. A fiktív Grand Central City-be ágyazott történet az utcákat ellepő bandák mindennapijaiba nyújt betekintést, a játékos egy feltörekvő újonc borbéba búvá tehet meg minden a tápláléklánc csúcsára történő felkapaszkodáshoz. A hip-hop életvitel inspirálta Fighting Force klón a brutális minden fokát szerepelteti: fegyveres leszámolások, rablások, lopások és fakabátok elárló menekülés biztosítja a felhőken szórakozást. Kiterjedt kombórendszer a folyékony és könnyen elsajátítható harcerszerzhez, 25 misziót





Karaoke Revolution Party



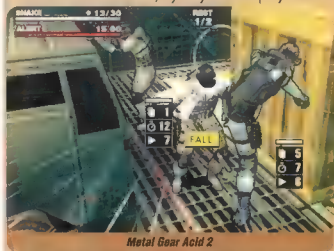
Lost in Blue



Metal Gear Solid 3

tartalmazó érteljes sztori az élvezet és híres rap / hip-hop bandák művelt tartalmazó zenei repertoár a hallógaratok kényezetéhez. Széressé? Az egyre nagyobb porréteget felhalmozó, többnyire a lakás legelidugottabb részén tartott táncszőnyeg hamarosan ismét a virtuális Ginger Rogers és Fred Astaire szolgálatába áll a **Dance Dance Revolution Extreme 2** támogatásával. A sorozat elsőkiadását elkerülő a Konami ezúttal kitélt magáért: a stílusban talán elsőként érteljes online komponenssel vértette fel az ifjokat. A több mint 100 zenészmű tartalmazó repertoár Britney Spears kisasszony (remélhetőleg) tisztavirág életű karrierjének összes gyöngyszemétől az éppen aktuális popnyáltenger slágereig terjed. Változatos játékmódok, egyedi táncpáncsák fejlesztésének majd továbbadásának lehetősége. Semmi eget rengő momentum.

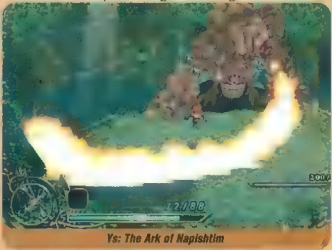
A zseb-megaszálók sokadik alkalommal ragadhatnak mikrofónt, hogy a **Karaoke Revolution Party** segítségével emeljék a házbóluk fényt, vagy épp táncra késztessék a szomszédokat. 50 nótával brilliázó átokfutás, EyeToy és multiplayer mód-



Metal Gear Acid 2



Metal Gear Acid 2



Ys: The Ark of Naphimim

dal Xbox-on pedig további dalok letöltésének lehetősége megoldva.

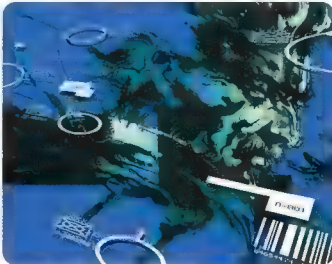
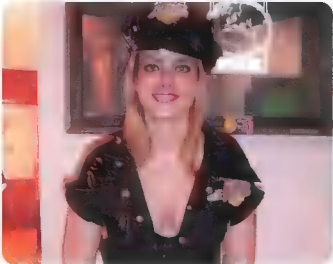
A végére egy igazi „csemege”: ■ Nintendoának szentelt oldalak már pedzegett a Mario franchise legújabb agyámesse: **Dance Dance Revolution: Mario Mix**. Az ismert világot összes főbb szereplőjét felvonultató agyámesse, a széria három dimenziós epizódjaira kísértetiesen emlékeztető látványvilággal. Nem szeretik.

Induljon a handheld invázió: a japán kiadó érteljes támogatja a jövőben is mind a Sony, mind a Nintendo szembekonzoljait. Bő egy éves hallgatás után a PlayStation örös új termékének bejelentésekor felfedeti **Death Jr.** előbűjt az árnyékból. Az augusztusra datált platformer az eltelt idő alatt nem válto-

zatja a másik fejlesztését. A látványról egy érteljes grafikus motor gondoskodik, ami az említett automatizált pályaszerkesztőnek hála a lehető legváltozatosabb elemeket tartalmazó polettát használva állítja össze ■ indusztriális fémterang végtelen struktúráját. Az analóg karnak hála az irányításra sem lehet panaszunk, így a Coded Arms mindenképp kötelező vétel a PSP tulajok számára.

Imáink meghallgattak: a CD korszak hajnalán feltűnt Ys RPG széria újból megjelenik a szigetországon kívül. A PS2-re és PSP-re párhuzamosan készülő **Ys: The Ark of Naphimim** a klasszikus japán szerepjátékok nyomdokába kíván lépni, valós idejű harci rendszerre ellenére. A sztori az egész játékművet hűsünk kardjai körül bonyolódik – a speciális

reszenben / vadászásban, a vízkészlet pótlásában merül ki, ■ maradék idő a lokálé csinosítására és a sziget felfedezésére fordítható. Egy példával illusztrálva: ■ hideg barlangot egy dekoratív táborúttal fel tudja melegíteni, ehhez azonban először egy tűzcsíhló alkalmazást, valamint száraz fa beszerzése szükséges. Ma minden rendelkezésre áll indulhat ■ procedúra: ■ két rovasz ütemes nyomogatása hatására a gallyak füstölni kezdenek, a DS beépített mikrofonjára fújva pedig felgyullad az életet hozó tűz. Érdekes? Az. Jelen sorok írója pusztán emiatt vett nemrégiben DS-t, az 576 Online-ról is letöltött vadonatúj trailert látva nem bánta meg a döntését. Ti sem fogjátok!





Advent Shadow

MAJESCO

Bár a Majesco története egészen 1986-ig nyúlik vissza, sikeres, erős kiadóvá csak a 2003-as esztendőben váltak a ConnectivCorp beolváslátásáig követően. Helyzetük megszilárdult, sőt, odáig jutottak, hogy az E3-as kiállítások a termékek szombatjára tekintve lépésként (1) a Microsoftot, a helyhiány miatt sajnos nem taglajuk az összes kiállított darab érdekességeit: megszólunk, ahogy az úriembereknek szokás.

Clive Barker minden kétséget kizáróan remek író – a kultuszba lépett '87-es Hellraiser horror alapvetés, minden hibája ellenére. Nem túl termékeny az úr, de amihéz hozzáér, az józseren arannyá válik: remélhetőleg a **Demonik** megjelenésekor is hasonló lesz a helyzet. Az Xbox360 exkluzív akciójáték a személys bosszúhadjáratokra – többnyire gyilkosságok – szakosodott Valórák kalandjait mutatja be. A földentől lény megdésekor demoni formáját levette be: kálitól egy földi lény testébe, így tve pofonegyeztővé az elvegyűlést az emberek között. Az értéken-



Age of Empires

össze egyetlen cél vezérli: el kell tennie láb alól korábbi munkaadóját, bármi áron. Ebben nagy segítségét nyújt majd saját démonserge, valamint a fekete mágia jezős tárházából kiemelt bábójak tömege. Izgalmas? Áe. Bár látnánk már belőle valamit.

Célzozzuk meg Hollywood szívét és a jelenlegi konzolokat: a filmgyártás Mekkájának fennállása alatt kiemelt akciófilmek krémjéhez tartozik az alomgyáros Steven Spielberg Cápája. A Peter Benchley novellája az ezüst vásznon remekül megállja a helyét, így minden esélye megvan arra, hogy a szegysékből a nulkából álló virtuális hadseregben is sikerrel vegye az akadályokat. A **Jaws Unleashed** minden figyelmet megérdemel: egyrészt nem rettenetes szép, másrészt pedig mert hazánk gyermekei, az Ecco the Dolphin jegyző **Appaloosa Interactive** boszorkánykonyhájában készül az augusztusi megjelenésre. Míg a Dreamcaston kiteséledés sorozatában egy végtelenül kedves és barátságos delfint irányíthatunk, addig a JU-ban egy területi védő vízszomszós cápa uszonyai közé leselkedünk be. A főszereplő beállítottsága kihat az elvégzendő feladatokra is: a missziók többsége bűvörök és lengári állatfajok megmentését elvé-



Age of Empires

tellenül jól megformált Travis Bickle nem egyszerű taxisofőr: az éjszakába burkoloztat New York utcáit járó kispolgár saját törvényei szerint innézi el a rosszfiúkat. A játék sztorija nem sokkal a mozgóképek után veszi fel a tonalat, az úrra nagy hatást tett Betsy a művilágára távozik, a mafia gondos kezeinek köszönhetően. A bosszú alapja adott, Travis pedig kihasználja a kívánczók alkalmát, megkoronázva isteni küldetését. GTA alapokon nyugvó játékmén: a küldetések között szabadon beárthat megapáliz, nagy hangszírt fektetve a járművezetési képességekre és a lövésyverek szakszerű használatára. Lényeges különbség a civilekkel történő bánásmódban rejlik: Travis nem ölheti halomra az egyszerű peonokat, a fellelken mászárlás rövid úton elmáje megbombolásához vezet, melyet a képernyőn végigfutó speciális effektek szimbolizálnak. A grafikus korítás hogy némi kíváncsnivaló maga után, a Taxi Driver jelen állapotában a GTA3 szintjét nyaldossa, ami valójuk be, elég öreg darab. Alacsony felbontási textúrák tömkelege, elnagyolt és ronda modell tömkelege, valamint a kaktusz útszakaszok bizony erősen rányomják a belyegőket az öszképre – remélhetőleg a végleges PS2-es és Xbox-os változat már kifinomultabb lesz.



Black and White



The Darkness



Demonik

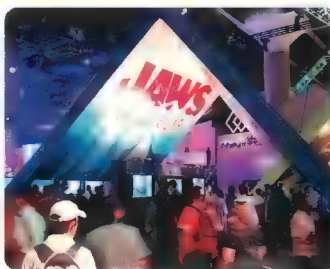
dek felborulásának elkerülése végett a megszállható porhüvelyek elérő erővel bírnak, Isten szolgálja jóval erőteljesebb képességekkel rendelkezik, mint egy mezei eladó vagy egy megrogzított bűnöző. Érdekes, bár újszerűen éppenséggel nem nevezhető koncepció (Messiah, Shiny Entertainment) jelen állapotában erőteljes ránceltvárrásra szoruló grafikus motorral, de tekintve a 2006-ra datált megjelenési időpontot, nem kell aggodnunk emiatt.

A **The Darkness** sajnos nem vált megtekinthető az Expon, még zárt ajtók mögött sem. A Top Cow képernyőn alapuló, megjelölt stílussal még nem rendelkező játék ropant hangulatos darabnak ígérkezik. Hősünk földentől: képességeihez jutott egykori verőember, a maffiánál is megfordult Estacadat mind-

gezni kívánó környezetvédők elfogyasztásáról szól. Az esetleges támadások visszaverésére változatos mozgásképtárát áll rendelkezésre: a hatalmas lépőfogak fájdalmas harposzt, az uszonyok arcon csapást tesznek lehetővé, a különleges látásmód pedig a célpontok megtalálásában nyújt segítséget. Az utolsó ponton is fellalható, a regeneráció folyamata így pofonegyeztő. Az öszképet színesítetté opcionálisan végrághajtható küldetések tömkelege várja a harcosokat – ki tudna ellenállni egy gyilkos bálna bájos mosolyának és pulzáló cortjának?

Moziadaptáció #2. **Taxi Driver**. Kínos sokszor kellett használnunk az alapvetést is, de ha valami tényleg merrőlford, akkor Scorsese 1976-os, négy Oscar díjjal jelölt klasszikusa az. A Robert de Niro által hihe-

Harmadik és egyben utolsó mozi kalandunk az **Aeon Flux**. Peter Chung MTV-n prezentált rajzfilmsorozata egy vprófi bérigylkosnó jövőbeni kalandját tárta a nagyközönség elé. A Bloodrayne-t elképzelt **Terminal Reality** által hegesztett produkció morad a kaplatónál: műfaját tekintve külső nézetes lapokodós akciójáték. Az öszre datált mozi változatnál egy időben a balokba kerülő feldolgozás a sorozat és az ezüstvászonra szánt változat közötti összekötő kapocs, hasonlóan az Enter the Matrix-hoz. A digitális kiadásról gyakorlatilag ezen kívül semmit sem tudunk: annyi biztos, hogy hősönket Charlize Theron kisasszonyról (mellékállásban bombán) mintázták. Nem vagyunk valami izgatottak, az egyszerűen biztos.





Guilty Gear Dust Strikers



Guilty Gear Judgement



Infected

A Cartoon Network csatornán sugárzott **Teen Titans** eddig elérte a figyelmünket: főként azért, mert a lassan matuzsálemi korbba lévő zsurnaliszták inkább mára használják fel a szabadidejüket. Pedig nem lenne egy rossz kis műsor: ifjú szuperhősök gonoszokat pofoznak, mindennapos dolog. Remek alapméra játékszerűsítés – a Teen Titans nem akar többnek látszani, mint ami. Micsoda valóban? Utóm-vágom, a klasszikus rendszer korlátjai között. Hatalmas, nyitott három dimenziós terek, egyetlen járható úttal, a lehető legkevesebb gombra hagyarkozó irányítással, eltérő képességekkel rendelkező szereplőkkel. A közöttük való váltás menet közben, a D-pad segítségével történik, így az akció egy pillanatra sem torpan meg. Egy dolog biztos: a Teen Titans, po-kolán, hihetetlenül és eszméletlenül – ronda. A Playstation 1-es korszakot idéző vizuális megvalósítás, olyan kidolgozottan, brutális élességgel rendelkező textúrákkal, melyek segítségével gond nélkül le lehetne csiszolni a Nemzeti Színház összes függőleges felületét, legalább kétszer. Minek ehhez PS2 vagy Xbox? Ezzel a férmedvénnyel egy mezei mobiltelefon is megbírközik!



Jaws Unleashed



Taxi Driver



Teen Titans

„Véget ért a móka mára...” – ugorjunk a handheld masinákra (bocsánat), elsőként ■ Sony terméke. A Majesko négy vasat tar a tűzben egyszerre. A zóslőhajó a kézi konzolokra szánt adaptációkkal már bizonyított Full-Fat jegyezte **Advent Shadow**. A trilógiának szánt „Advent” univerzum PSP-s kivételén ■ Marin Steel, az idegen invázió köztelen elcsépett kalmar vizionárgátlani dolgozza fel, a látottak alapján a Tomb Raider és a Dead to Rights nyomdokain haladva, kellemes grafikus szószáll, már idén szeptemberben.

Meglepően erős promóciós kampány előzte meg a PSP exkluzív **Infected** bemutatását: A Majesko standoknál undorító zombiá maszkírozott hölgyek reklámozták az akciójátékot. A vérfürdő fogalmát maxi-

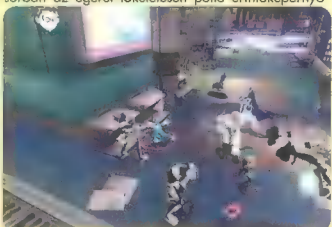
malisan teljesítő produkció: New York városát egy titokzatos vírus támadta meg, a teljes populációt élőhálóttá változtatta. Az egyetlen ember, aki immúnis a betegségre hősünk, az egykori rendőr – sőt, az ereiben folyó nedű egyenesen halálos a szörnyekre nézve. A feladat tehát adott, a speciális ampuállatát kilövő puská segédelmével meg kell tisztítani a várost a kreatúrák hadától. A szingli kampány mellékes opció, ■ hangszúly ■ kábel nélküli multiplayer képségek kihasználása van. A fejlesztést végző Planet Moon Studios valóban hatalmas tereket kínál a többszereplős csatározásokhoz, melyek elpusztításra teremtett. Al ül irányított zombik népesítenek be. Bonusz főcso: fertőzés. A humán playereket legyőző gépiük „bacilusokkal”, egyéni karaktermodellekkel változtatható meg. A megtörtözött masinák számának függvénye a beszékelhető pontszám mennyisége, melyet figyervek és egyéb bonusz tárgyak elpusztítására fordíthat ■ játékos. PSP címhez mérten merész grafika, igazán szép effektusokkal tarkítva – érkezése októberben esedékes.

A népszerű Guilty Gear sorozat mindkét jelenlegi csúcsplatformon támas: a PSP-re szánt **Guilty Ge-**

legalábbis a látottak alapján, erről megbizonyosodni csak ■ novemberi debütálás után tudunk.

Ugyanez áll a szintén két platformra tervezett PC-s sikerjátékra, ■ **Black and White** hordozható változataira. A Full-Fat az alapprogram erőteljes stratégiai részét lehámozva inkább az isteni kreatúra deldelgetésére fókuszál, elhagyva az intuitív menedzselési és háborús alrendszert. Virtuális tagamagjai van bűven (az eddigi legjobb megvalósítás a Nintendogsban állott testet), ám több méter magosa lehetnek, disz-mál vagy árp bármely egyik sem tartalmazott. Meglepően szép, a maga kategóriájában kifejezetten tet-szős látványvilággal rogb be a ballók polcaira Moynaux apó terméke, valamikor november magas-ságában.

Ritka mádar, a stratégia a hordozhatók masinákban, az Advance Wars és ■ Fire Emblem szériát leszámítva bizony rettentően kevés produktum képviseli a hatalmas népszerűségnek rövendő játéktílust: a hiány pótlandó készül nagyban az **Age of Empires** DS-re megálmodott változatát. A masina ideális táptalajt biztosít a zóslővívókhöz, köszönhetően első-sorban az egeret tökéletesen pólló érintésképernyő-



nek. A hordozható AoE jó úton halad, valós idejű szisztéma helyett tökéletesen megfelelő körzölre osztott metódus dolgozik a rendszer alatt, leszűkítve a résztvevők számát ám korántsem rovinva az élményt. Hat nemzet (britiek, franciák, mongolok, japánok, szaracénok) 45 különböző egysége csap össze a változatos hárcmezőkben, három dimenziós csatajelenetekkel dobva fel az omgyg izomterikus nézőponttal operáló, minden ízében tökéletesnek és roppant hangulatosnak látszó megjelentést. Igazi sikerjüket, ■ DS vásárlás mellett szóló érvek egyik legjobbjá jelen pillanatig, így nem meglepő, ha már most érmeikkel tömjük tele a malcperesyleket, az esetleges vásárlás közbeni kellemetlenségeket megelőzendő.





MIDWAY

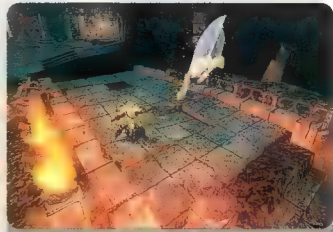
A Midway óvatossá léptekkel, méterről-méterre haladva támogatja a nextgen harcát. Az E3-on mindössze egyetlen projekt bejelentésére került sor, ez azonban hatalmas fataltat bizonnyal. A **Stranglehold** izig-vérig multikulturális fejlesztés: konkrét munkálatait a kiadó / fejlesztő chicagói divíziója végzi, a projekt fölött az akciófilmek istene, John Woo bábáskodik, a főszereplőt pedig magáról Chow Yun-Fat-tól mintázták. A produkum az ázsiai páros hollywoodi sikereit elhozó Hard Boiled folytatása. Sajnos ezen kívül nem tudunk meg semmit a játékról, így stílusra felől is csak találgatni tudunk, de az biztos, hogy ha két ilyen híresség fantáziát lát a dologban, akkor csak jól járhatnak!

Az elváratlan szalak kibogozása nem várható sokat magára, Torque barátunk kalandjai folytatódhatnak az észre datált **The Suffering: Ties That Bind** munkálataiban. A látomásokról kintzolt, brutális gyilkosságokkal védelt hűsünk az első epizódban bárhonnan is elmentek, nem tudta teljesen hátrahagyni az öt időszak kreatúrák hadát. A harcot és a történetet tonálát ezúttal Baltimore sötét sika-



folatolás sem izzasztja meg a kurrens konzolgenerációt. Bár Torque karaktermodellje jelentős tuningoláson esett át, alacsony felbontású textúrák továbbra is elcsúfítják az amúgy pokolban jól eltalált hangulatokat átított helyszínek. Szeptember végén újra elszabadul a pokol: várjuk szeretettel.

Mortal Kombatból sosem elég – tartja a jónép, nekünk viszont már az első három dimenziós MK is megakadt a torkunkon. A **Mortal Kombat: Shaolin Monks** két marokkai huszolja le az ember nyelvcsövén: megkört klasszikus alapokon megformált folytatást. Oldalra szorított beat'up 3D-ben, a Gauntlet nyomdokain haladva. Merész vállalkozás, a siker kétséges – nem lehet csak úgy átkölni egy már bejáratott franchise-t egy vadonat új, ismeretlen stílusba. A látottak alapján a felmeink alaplatonok, a Shaolin Monks meglepően jól munnak. Felkészítész mozulatokkal operáló, alig pár gumiból hagyatkozva harcendzser: a klasszikus karakterek és ellenfelek szerepeltetésével. A rojngok minden bizonytal kitérő örömmel nyugtázzák majd a szérió legújabb epizódjából átmenet helyszínek tökéletesét, valamint a múlt hamlyából előtűnő szereplők garmadáját: Baroka, Raiden, Reptile, Johnny Cage feléneke meg bír:



hetetlenül jó összképet generáló, több tucat ellenféllel és valóságos effektorgiát varázsló motor gondoskodik, a hosszon tartó szórakozást pedig végletekig polozgató kooperatív opció szavatolja. Egyértelműen az idei év egyik legnagyobb figyelmet érdemlő produkuma, a ká-eziken beszerzendő játékok listáján nálunk dobogós helyezést ért el.

San Francisco után az angyalka városában folytatódik az árkd száguldoszt a nappalokba elhozó Rush széria. Az **L.A. Rush** marad a kaplatónál, több mint 80 versenyt tartalmazó szingli agymenés a szomban dűskölő híres lokációkkal, valódi márkákat felvonultató autósvalástelek, valamint erőteljes történettel. Kisebgyekben dűskölő, pótongyeszter sztori, de mindenképp dicsérendő elem. Pontgyűjtőteszt, checkpointokon való áthaladás, szabad száguldos LA híhetlenül terebélyes úthálózatán, nitrogázsl és az MTV hírhedt Pimp my Ride műsorából ismert West Coast Customs autóműhelyének hí dolgozóival. A jörgány ebből kifolyólag a végletekig tuningolható és felcímezhető, a nézők és a játékos legnagyobb öröme. Természetesen az online opció sem maradhat ki, részletek egyelőre nem szolgáthatunk. Kétség kívül van meg mind dolgozni a bihthalmazon 11 szeptemberi megjelenés



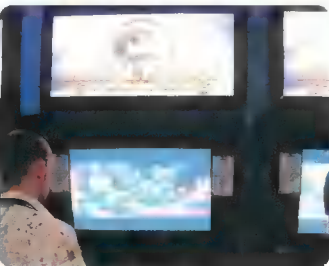
toriban és föld alatti csotomarendszerében vesszük fel az egyre nagyobbra duzzadó földönúti sereg ellen. A rendszerek nem változtak, a háttörzsgazdák mászárts ezúttal is reflektorfényben, melyet apróbb puzzle feladványok színesítenek. A szörnyek többsége ismerős, az új kreatúrák tetemes része az új lokációhoz igazodó mutatóidat populációt, később pedig teljes valójában Dr. Killjoy is feltűnik, újabb adag borsot törve hűsünk orrá alá. Torque árdái énjének transzfórmációs folyamata immáron három lépcsőben zajlik, kikészülése pedig elengedhetetlenül szükséges, néhány pályaszakasz az első epizódhoz hasonlóan nem teljesíthető a „hogyanóvós” módon. Ha már az elsőnél tartunk nem mehetünk el szó nélkül a grafikus megjelenítés mellett: a The Suffering messze nem farsanta ki a maximumot a masinákból, a jelek szerint a

tosra vehető, a jövőben pedig tovább bővül a lista. A grafikus kukormáz effektjeit remek munkát végző fixtív operatőr gazdagítja, így nyilván mindig is lehet legteljesebb beéltást a harcokhoz. Megjelenés októberben, PS2-re és Xbox-ra.

Hűsítő pofon és több száz korbácsülés hatására feléledni látszik a legendás Gauntlet széria. A **Gauntlet: Seven Sorrows** a zsáner kialakításában nagy szerepet játszó sorozat vértótemlesztő csomagja: megvan benne minden, amint emádk egykoron az elődöket, ráadásul képes annyi újdonságot felmutatni, hogy mind az ifjabb generáció, mind a rojngelölőből a szívűbe zárja. A klasszikus vég nélküli harcot nagyobb adofagyelést kapott sztori, valamint hat feyyer és karakterosztály színesíti, a vizuális orgazmusról pedig egyedi fejlesztésű, hi-

időpontig, a kiállított Xbox verzió framerate problémái mindenképp javításra szorúlnak.

Nem maradtunk újabb árkd kollekció nélkül, a **Midway Arcade Treasures 3** a faktuén száguldoszt nyújtó produkumok krmjét kínálja: Badlands, Hyper Thunder, San Francisco Rush 2049, Race Drivin', Super Road Race és egyéb termékek alkotják a repertórt. Sokadik alkalommal tért vissza a Midway külön bejáratú amerikai focis álmotiváció, a **Blitz: The League** egy új kampánymóddal járul hozzá a sportág szerelmesei által támogatott ügyek kielégítéséhez. A PSP-s **Mortal Kombat: Deception** nem szorult különösebb meggyarodásra, sem a szintén a Sony handheldjére szánt **NBA Ballers**. Látni ugyan nem láttunk belőlük semmit, de bizunk benne, hogy megérjük majd a pénzüket.





Bounty Hounds



Dead in Rights: Reckoning



Frame City Killer

NAMCO

Az elmúlt évek legkiábrándítóbb Expóján nem sok ónkunk volt az őrmű – családok sorozata ültette folyamatosan az újdonságokra éhes látogatók gyomráját. Azon kevés cégek viszont, akik bátorkodtak markáns csopatterszűrlésűre vágni, eis kis időre fedlették a bajokat: az illusztris társaság tagja a Namco.

Természetesen a Tokió legelégelhető üzleti negyedében székelő óriás már a nextgen konzolok felé kacsingot, elsősorban a jól bejáratott franchise-ok jövőjét ápolgatva. Az invázió előhírnöke a Tekken hatodik epizódja. Az alig 30 másodperces, minden bizonnyal rendelt előzetes Jin Kazama brutális részletességű karaktermodelljét mutogatta: az úriember mozdulatai közben testéről jól láthatóan izdagságcsipek csurogat egyre lejjebb és lejjebb. Nem tudjuk, hogy elérte-e az szintet a majdani tényleges játék, de az biztos, hogy az alapos megreformálásra váró széria még tartogat meglepetéseket!



Hello Kitty Ratter Rescue



We Love Katamari

Liquid apó minden bizonnyal nyálcsorgatva veti majd rá magát az év végére datálta **Frame City Killer**-re. [Veti magát a rosszabb, az eddigiek alapján feltelesen gyenge cucc – liquid :-)] Az X360 exkluzív produktum a 2047-es ázsiai alvilág legmélyebb bugyiraiba invitálja a kihívásra vágyó kalandorokat. Fohásúnk Crow, munkáját tekintve híkosúgnak: célja a megapolgári bürokratizációt vezető Khan levadászása. A tétkémet a Hitman szériára emlékeztet – a ki-szemelt célpont elintézése napi rutinjának és mozdulatának megfigyelésével kezdődik, a tényleges akció csak a fiktív tervezési fázis után következik. A kulcszó a várokozás a folyamatosan változó napszakoknak háló akár az éj leple alatt is munkába indulhat hősünk, a misszió teljesítéséhez több eszköze is akad

tában is rendkívül ígéretes és tartalmas szórakozást nyújt a zsáner kedvelői számára. A szingli módra kihagyozott kéjpad változatos módokat kínál: a „Lelkek szögője” tradicionális koncepcióra épül, a világtérkép tuatónyi pontját megfigyelatva unokolhatók az egyre keményebb küzdelmek, a harcokat pedig vakos szöveges tartalom köti össze, így kerekítve egy kidolgozott történetet a harcok alá. Az egész főlátogatói felálló torna nem szorul különösebb magyarázatra, mint ahogy a maradék opció sem. Az igazí újdonságok a karaktergenerálás: ennek mintáján nem regelt a Namco, az azonban már szinte biztos, hogy az így létrehozott szereplő minden játékmodban kipróbálható és fejleszthető, adicióális fegyverekkel és ruházattal kiegészítéssel. Az evolúció a grafikus motort is

megcsapta – az előző epizód óta toldozgatott engine jócskán tovább fejlesztett arénákat kínál. Az életteli, hihetetlenül részletes pályaszakaszok pulzálnak az élettel és folyamatosan mozgók elemekkel és a speciális effektusok garmadájától. Rendkívül ígéretes folytatás, tükön üve várjuk!

A stílus másik képviselője földhözragadtabb témával operál: az **Urban Reign** az Egyesült Államok egy fiktív városának undergroud harctereit kénflja aranytálcán. A bandák kiterjedt hálózatának uralma alatt tartott sikátorok és utcák területekért folyó küzdelmeiből veheti ki részét mind a játékos, mind a jelen pillanatig az ismeretlenül homályában megbúvó főhős. Klasszikus pofokodás, a birkózás, az ázsiai harctílusok és az akrobatikus capoeira elemek vegyítő rendszerrel találva. A sztori előre haladtával mesterséges intelligencia irányította társak puffasztják emberfeletti méretre a virtuális muskilit a 100 misszió abszolválva, valamint a 60 karaktert és 30 fegyvert tartalmazó repertóriát megnyitva. A multiplayer opció adta szórakozásban egyszerre négy bajtárs eshet egymás torkának a város földi uralom

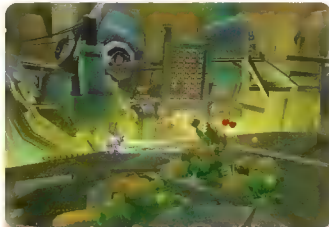


Namco Museum: Anniversary Arcade Collection

megszerzése érdekében. Erőteljes látványvilág, folyékony animációk – minden adott egy Streets of Rage utódhoz.

Stílusváltás egy huszárvágással – **Stargate SG-1: The Alliance**. A hozánkban is sugárzott és meglepő a népszerű [jelen sorok írója által is nézett] sorozat első hivatalos szórakoztatási kivitellése nyomorba vágóan ígéretes. A sztori nem gárgitni tovább a széria fonálát, a szereplők azonban változatlanok. A csapat az ígéretek szerint egy több planétát és idegen kultúrát felálló bonyodalmába csöppen, melyből csak harci képességeik kamatoztatásával van esélyük kikeverni. Az Alliance klasszikus FPS, némi Full Spectrum Warriorból kölcsönzött kollektív parasztozgatással fűszerezve. A kampány során gyakorlatilag minden





Pac Man World 3



Sniper



Soul Calibur III

tag bőrbé belebújhatunk, kihasználva képességeit és puskaparkészlétét, mely a kedvelt P90-estől kezdve egészen a boltígyverőig terjed. A multiplayer komponens jelen állás szerint kimerül a fászlal kooperatív végig vitelében, remélhetőleg a megjelenés közelédekével további többjátékos opció csatlakozik ■ szűkös kínálat. A látványról saját kreatív motor gondoskodik: autentikus Csillagkapu helyszínek, szereplők és effektek. Hazárdjáték: pokolban jól elszülhet ■ dolog, de (megszokott) orbátlós bukás is lehet.

A **Sniper Elite** lapakódásra alapozó, third person nézettel ágyazott akciójáték. A Rebellion az elmúlt évek során unalomig ismert és végletekig kiszírozott második világháborús téma segítségével nyúlt, ezúttal a megszokottól eltérő körítéssel szervírozva. A CIA kialakulásában nagy szerep jut a szövetség egy ügynökének bőrébe bújni kell megakadályozni a szovjet hadigépezetet a titkos náci tervek megkaparintásában. Vagy egy kis Metal Gear Solid 3-ot, ad hozzá egy kis Virtua Copot és Kill Switch-et és megkapod alanyunk főbb mozgástartományát. Klasszikus távcsővel a látóképernyőn lévő mozgástartományt, alacsony fűszerezve. A

kezdetben apró, később hatalmasra duzzadó „galaxisok”, főként berendezési tárgyakból, ismétellen később akár egész felhőkarcolókból gyúrását követeli meg fiától. Míg az első epizódban naprendszerünk csillagjai kellett visszacserezniük, addig a folytatásban más galaxisok égitestjeit kell elteremteni a semmiből. A legényesebb útját az új szereplők bevezetése, akik eltérő képességeik miatt minden egyes alkalommal más és más taktikai megközelítést igényelnek. Az ebben rejli erőforrás ■ vadonatúj kooperatív módban teljesedik ki. Az asszonyapajást / barátokat hadrendbe állítva csoportosan lehet egyre dagadtabb gömböket kreálni, akár egymást segítve vagy a másiknak keresztetbe. Nagyon szeretjük az elődöt, miért ne szerelnénk hát ■ „folytatást”?

Rajtematikaok, mozaikperselyei reszkesselek, agusz-tusban érkezik a **Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection!** A klasszikus érkédgűjtemény ezúttal 14 játékkal ölel fel: Bosconian, Dig Dug, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pole Position 1-2, Rally X, Rolling

beszélve a játékmenet döntő hányadáról. Érmék gyűjtése, szellemek és egyéb állatfaják elintézése power-upok begyűjtése – csak a szokásos. Széles skálán mozgó belső és külső helyszínek, garmadája, az univerzumban frissen bemutatkozó ellenfelek, és ami a legjobb: a széria történetében először Pac-Man megszólal! Érdeklődésé faktor – 2 az 5-ből.

Egy utolsó csont a Gamecube tulajoknak – **Hello Kitty Roller Rescue**. A fentebb taglalt sárga hősöz után Ms. Kitty is állap ■ harmadik dimenzióba. Salangmentes, puritán platform elemek, a kotyulékot feldobó bossfightok és alkalmankénti puzzle feladatok. A transzformáció nem menti zökkenőmentesen, a kiállított, véglegeshez közeli verzió súlyos irányítási és kameraproblémákkal küszködött, nem beszélve a grafikai problémákról. Rajongóknak kötelező, a többiek inkább hanyagolják a novemberre datált programot. Handheld fronton nem sokat változott a helyzet, a PSP felhozatal ellátva, a **Dead to Rights: Reckoning** csak annyit mutatolt megából, amiről előző számunk hírvirratában már regeltünk. A **Bounty Hounds** csak játéközlemény formájában képviseltette magát – egy



Stargate SG-1: The Alliance



Tekken



Urban Reign

helyszín Berlin, 1945: ■ fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a már-már porig rombolt német főváros valóság-hű felépítésére, melyben eredeti fényképek és légi felvételek segédkeztek – a prezentáción egymás mellé állították a már kész virtuális teret a valódi vizuális anyaggal. Az eredmény lenyűgöző, az autentikus élmény garantált. 28 misszió, kooperatív multiplayer komponens, erős vizuális körítés, valamint a karácsonyi időszakban.

Sajnálats módon az öreg kontinensen nem jelent meg a tavalyi év talán legáltehetőbb terméke – sebai, hamarosan jön ■ folytatás, kibővített tartalommal és játékidővel. A **We Love Katamari** ott folytatja, ahol elődje abbahagyta: a Kosmosz Úra, újabb katar-márk (akik esetleg lemaradtak volna – a katar-márk

Thunder, Xevious. Megcélzott platformok: PS2, Xbox, Gamecube, GBA. Hozzáfűznivaló: közepes felhozatal. Nem mehetünk el szó nélkül ■ matuzsalem-i korbá-léptől Pac-Man, és kedves neje immáron trilógiává bővülő három dimenziós kalandja mellett. A **Pac Man World 3** a 25. életévét taposó sárga gömbök eddigi életének legszövevényesebb kalandjával kecsegtet. Pac hozzájárul az alkalommal a gonosz Erwin seregei ostromlójak, míg egy szép napon az uralmra éhező aljánép masinája csádát nem mond. A világot fertőző szellemek dimenziója lassan de biztosan egyesül hősünk otthonával, így létrehozva egy végtelenül gonosz és aljas alternatív univerzumot. Masszív 3D-s világ, ■ maga minden bájával és problémáival. Pac-Man mozgáskultúrája nem esett át erőteljes változásokon, nem

kazalnyi fejtárgy, 500 fajta fegyver és páncél, 40 külön-böző, elpusztításra váró idegen kultúra, 40 misszió. „Pure action”. A Nintendo masinája sem lett elkényez-tetve, a Super Pac-Man Pinball szó szerint SEMMIVEL sem állt elő 15 utórvirág kiadványon Pac-Man szerepét kúlábázó grimaszokkal), a **Shogun Em-pire** viszont már az Expo előtt felkelte a figyelmünket. Valós idejű stratégiaótt állott Civilization / Total War klán a ságúntus idejébe ágyazva. Két fázisra osztott játékmenet: első körben a világterképen az elfoglalni kí-vánt provincia kiválasztás a cél a seregek menedzselé-se mellett, míg ■ második felvonásban kerül sor a tényleg-es csatára, a 3D-s tér pompájában. Ha sikerül eltalálni a nehézségi szintet, igazi klasszikus válhat belőle. Novemberben minden kiderül!





Condemned: Criminal Origins



Fifth Phantom Saga



Full Auto

SEGA

A múlt évi felemás E3-as szereplés után a Sega megújós térni látszik: az idei kínálatakat határozottan bizakodásra adott okat. Abszolút multiplatform politikát folytatnak, támogatnak mindent a jelenlegi generációt át ■ zsebkonzolokig és a nextgen masinákig.

A **Full Auto** nextgen fejlesztés, Xbox 360-ra fog kijárni, a Sega a Pseudo Interactive-val tandemben fejleszt a játékok. A képlet egyszerű: Burnout 3 + Twisted Metal + csipetnyi Prince of Persia: SoT = Full Auto. Első blikkre kissé furcsa egyveleg, de ■ jelek szerint működik. Segők fogták a Burnout esztelenül száguldozás játékmotort, az autókra fegyvereket (golyószórókat és rakétavetőket) aggattak, és boost mellet még egy speciális képességet pakoltak – ez pedig az idő visszavergésének lehetősége (a la Sands of Time). Az Expon bemutatott két pálya urbanus környezetet mutatott be, egy modern nagyvárosban nyomulhatunk, hát másik autó kísé-



Fantasy Star Universe



Shadow the Hedgehog



Sonic Gems Collection

relében. A lényeg az elsőseg, az eszközökben nem kell változtatni: szanaszét leheted, felrobbantathatod, a házak falának préselheted ■ s eléd tolakodhat. Az Xbox 360 grafikai képességeinek köszönhetően átköztet látványos formában teheted mindezt: ■ játékok folyamatosan pakolja az arcodba a csinos effektusokat (a nagyobb robbanásoknál ■ görbül a tér ■ szavakkal elég nehéz leírni ezt a vizuális hatást, látni kell – elég sok nextgen játék alkalmazza, szerintem egy év múlva már elegünk belőle :-). A stílusos vezetésért és pusztításért boost jár, és az „idő-visszavergés” is így tud felülteni – utóbbi értelemszerűen akkor jön jól, ha csúnyán nekimegy valaminek, vagy ha három rakétát kapsz a papszába. A fejlesztők elmondása szerint a

csak végső esetben fogad őket használni. Még a munió-kijelző sincs: a revolver forgótárat ki kell pattintandó, és a „saját zsemeddel” kell ellenőrizni, hogy hány skuló van benne. A sötét hangulata a közelharok brutalitása (fröcsög ■ vér keményen) erősíti. A grafika emberes (elsősorban a fránkó fényárnyék játéka alapoz), a bunyón kívül kalandelemek (bizonyítékokat kell gyűjtenünk) is felbukkannak. Pontos megjelenési dátum nincs ■ Xbox 360 exkluzív lesz a kis aranyos.

A **Chrome Hounds** is X360 exkluzív: ebből saj ■ nagyon keveset láttunk, pedig elég érdekesnek tűnt. A fejlesztői székben a From Software-ú, ■ játéktek kökémény, csapatalapú mecha-akció, hatalmas robotokkal és bitang jó grafikával. Jövőre

várható. A negyedik nextgen-projekt a Playstation 3-at célozza be: a **Fifth Phantom Saga** egy rövid (pár másodperces) videóval képviseltette magát – first person nézőpontra, a szemünk előtt lebegő két dárton (P) pszichikus támadások – ennek alapján bármi lehet. A Sonic Team fejleszt, ergo van ok a vérmes reményekre – de csak jövőre, a PS3 megjelenése után. A Sega ezen kívül nextgen-techdemókat is mutatogat (zárt ajtók mögött). Itt nem készülő játékokat látható a jónép, hanem pár népszerűbb Sega francsájt (Sonic, Virtua Fighter, Afterburner...) ■ lehetséges következő generációs kivételést – jól néztek ki, remélhetőleg hamarosan valós játékokká érnek az itt látottak.

A Sega által pár hónapja felvásárolt Creative Assembly (a pécs Total War sziéria fejlesztői – elképesztően lehetséges bandát első konzolos kirándulásra lesz ■ **Spartan: Total Warrior**). A CA-t srácok nem tagadják meg önmagukat: korábban az előző stratégiaiakról voltak híresek, és a Spartannal sem esnek bele a „csinálunk valami buta akciójátékot sok vérről, aztán majd csak lesz valami” csapdába. A



Sonic Gems Collection

Spartan ugyan föbb vonalaiban hasonlít a Dynasty Warriors sorozatra, de nem klónja annak – sok realitás megközelítést használ. Tizennégy pályát ■ tizen-négy csatát. Hősünk kökémény spártai harcosként a római elnyomók színeit. A Spartában nem találás emberfeletti speciális mozgásokat, super-kombókat, vagy varázslatokat: a harc „realis”, komolyan áll kell gondolnod, hogy milyen fegyvereket mikor vatsz be. Egy rövidkardal és egy pajzsaz indulsz: a védekezés létfonosság, ha nem használod az eszed (és a pajzsod) hamar felszabdálnak. A csatákban objektívák vannak: állítsd meg a hídon előretörő rómaiakat, foglald ■ katapultjait, vagy robbants be a kapud – egyszerre több feladatot, a taktikád része, hogy eldönt, milyen sorrendben teljesíted őket. A fegyvervá-

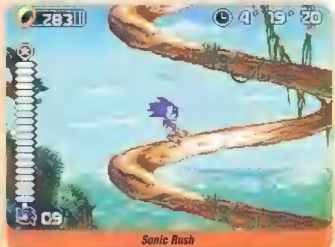




Shining Force NEO



Shining Force



Sonic Rush

laszték széles: közelharcos és távolsági fegyvereket egyaránt használhat, mindegyikhez kétféle (egy egyetlen ellenfélre koncentráció, és egy több támadót seböző) támadás tartozik. Ebből alakított ki a harci stílus: kombók helyett a különféle fegyvereket és támadásokat fűző csokorba. A játék jutalmazza, ha egy-egy harci eszköze specializálód magad: a pályák végén (teljesítménytől függően) skill-pontokat kapsz, ezeket pedig a támadásaid „fejlesztésére” tudod elkölteni. A Spartan szépen kombinálja a hatalmas kültéri és a korrektül kidolgozott beltéri helyszíneket, és megkapó grafikát társít hozzájuk. Erdemes lesz rá odafigyelni: augusztus végére várjuk, Playstation 2-n és Xbox-on.

A **Shadow the Hedgehog** igen furcsa irányba viszi a Sonic-sorozatot: a játék a Sonic Adventures 2 történései után ötven évvel játszódik, a főszereplő pedig Shadow. Árnyék barátunk egy idegen planétán landol, amnéziás lesz, és összeakasztja a bajszát ■ bolygót uraló diktátorral. A feladat: meghatározott számú chaos emerald összegyűjtése. A csavar: több úton szedhetjük össze őket, jó vagy rossz

Nem a Shadow lesz az egyetlen, ■ Sonic-univerzumot a képernyőkre hajító játék ■ idén. A Kockás tábor kap egy újabb gyűjteményes kiadást: a Sonic Mega Collection Plus teljes kínálatához a Sonic CD, a Sonic the Fighters (az játéktérmi anyag volt anno) és Sonic R társul ■ a dobozra pedig a **Sonic Gems Collection** fonémalanc lesz nyomtatva. Cube-os megjelenés augusztus közepén, állítólag később kijön PS2-re is. A NDS tulajok ■ **Sonic Rush**-t írhatják fel a beszerzési listájukra: a Rush a Megadrive-os időket (idéző, villámgyors rohángalást) felvonultató Sonic epizód, szépen kiglancolt grafikával. Az E3-on ugyan csak Sonic-kal lehetett nyomolni, de igények egy másik szereplőt (Blaze the Cat) is. Érdekesség: ■ Sonic Rush a jelek szerint egyáltalán nem használja az érintőképernyőt ■ mindkét képernyőn grafikát jelenít meg. Magyarán szóval: nagyot ugorva felkerülünk a felső képernyőre, a felsőbb platformokról lezuhanva pedig vissza ■ alsóra ■ álet nem rossz. Megjelenés ősszel, kizárólag Nintendo DS-re. A PSP-s közösség is kap Sonic játékot, de ez még csak bejelentés szintjén lé-

A **Phantasy Star Universe**-t ■ Konzol áprilisi számának hírvirátában mutattuk be részletesen ■ a „tizenöt éves kislány szereti a tizenhat éves kislányt” (rövid sztori-összefoglaló by Martin-samos :-)) történeti háttérrel tessék szépen fellapozni azt. Az Ex-pón a harcot (abból is a single player vagdalkozást) lehetett kipróbálni ■ nem kicsit emlékeztetve minket a korábbi felvonásokra (ami egyáltalán nem baj). A PSU továbbra is akció-RPG, hatalmas dandzsónokkal, és (a single playerben) két darab AI segítőárral. Az igazi mókát szerintem a multi fogja jelenteni ■ a single nekem kissé monotonnak tűnt (a sztoriból persze nem látnunk semmit, ergo az még mindig lehet nagyon jó). A premir még odább van: az angol nyelven kommunikáló verzió legkorábban 2006 áprilisában várható, Playstation 2-n. A Sega egy másik klasszikus RPG-szárit ■ a felelőzt a hamvaiból: ■ **Shining Force NEO** sojnos szinte semiben nem hasonlít a korábbi Shining Force játékokra. Ugrótt ■ taktikus megközelítést igénylő komplex harcrendszer, ■ helyére pedig szintiszta akció került. A harc javarészt random



Spartan: Total Warrior



Spartan: Total Warrior

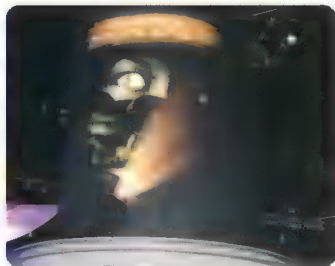


Virtua Tennis World Tour

utat követve. A felborított formulát leginkább az új képességek dobantják ki: a Shadow the Hedgehog alapvetően ugyanazokat az elemeket vonultatja fel (ugrálás, csúszkálás, loopak tozasság), mint a korábbi Sonic-inkarnációk, de... még leírni is furcsa: Shadow fegyvert (sőt fegyvereket) használ. Azaz lövöldözik. Háad... elsőre (sőt huszadikra) is furcsán hangzik, csak a Jaisten tudja, hogy mennyire lehet belepószározni a lövöldözést egy Sonic játékba ■ még akkor is, ha „gonosz” a fahős. Lehet lődókat is dobálni egyébként, meg később (hőszünk emlékeink visszatérésével Sonic pajtások is felbukkannak, de ez a lövöldözés... Mindegy, meglátjuk: ősszel fog megjelenni, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. (Sonic FPS, valaki? Martin)

lezik, és egyelőre Sonic a munkacím ■ szóval még várhatunk rá egy darabig. A színtén PSP-s ■ **Virtua Tennis World Tour**ra viszont nem kell sokat várni. A VTTWT (heh, de jól néz ki így rövidítve: ■ a klasszikus Virtua Tennis epizódok direkt portja ■ ezáltal handheld formában. Működés milyen jó port! A játék még nem volt készen, de az Ex-pón kipróbálható verzió már így is a Dreamcastos eredeti grafikai színvonalon mozogott. Megkapjuk az összes korábban láított játékmódot, szerepel az össze sportoló, lesz WiFi multiplayer ■ mi kell még? Szerintem semmi, a Virtua Tennis a mai napig az egyik legjobb virtuális tenisznek számít, és ez a jelek szerint PSP-n is így marad. Augusztus végén lehet megvásárolni (meg is fogom, ha végre kijön Európában a PSP...) ■

vagdalkozásból áll, a szűrő-vágó fegyvereidet ■ kontrollál meghatározott gombjaira kiosztott varázslatokkal tudod megtámadgatni (a varázslatokból egyébként jó sok van, a jobb analóg karral turkálhatsz közöttük). A harcban nem vagy egyedül: három, a gép által irányított karakter írja körüléd az ellent. A grafika tulajdonképpen nem rossz (de nem is kiemelkedő), s karakterek anime-stílusúak, csak neve lenne Shining Force ■ hívhatnák bárminek, az eredetih nem sok köze van. Október közepén fog befutni, Playstation 2-re. A Segának ezen kívül volt egy rakás mobilos játéka is (Sonic House of the Dead... de velük most engedelmekkel nem foglalkozunk (másoknál ■ tettük).





SQUARE-ENIX

Nagyon jól lenne az irni, hogy az idei E3 dugig volt Square-Enix újdonságokkal. A szomorú igazság azonban az, hogy tulajdonképpen ki is hagyhatuk volna ezt az egy oldalt – a japán RPG-ás szinte semmilyen említésre méltó újdonságot nem hozott ki az Expo-ra, a kinalótul – korábban bejelentett játékaiból állt. A Microsoft-szekcióbán már volt szó róla, hogy ezantú Xbox 360-ra is fejleszt a Square-Enix: elsőként (valamikor 2006-ban) – a masszív multiplayer **Final Fantasy XI**-et hajlítják át (grafikai változtatások nélkül) a következő generációs Dabozsra. Az MS konferencián egyébként egy "következő generációs technológiai demo"-t bemutatott Square-ék – nem konkrét játékok, inkább csak vizuál arrol, hogyan is képzeli el ő a nextgen RPG-keket.

A legnagyobb családost: valamilyen járva onkl fogva nem volt kint az Expo-n a **Final Fantasy XIII**. Furcsa, nagyon furcsa: tavaly ilyenkor (jatszáni lehetett vele, elvileg év végén decemberi megjelenésig) Japán / USA, 2006 eleje – Európában meg kéne jelennie. Ehhez képest láthatunk egy, az átvezető animációkban összevágott képet (Martin-sane felvette, látható az 576 Online-ról, és kész-póssz, ennyi.



Kint volt viszont a **Radiata Stories**: ■ cég új RPG-je kifejezetten ígéretes darabnak tűnik. A sztoriról már írtunk korábban (fialat fűcska + fiatal lányka offer, ugye :), most inkább a belső tartalomra vetünk egy hosszabb pillantást. A RS megjelenésénél lineáris felépítésű – a történet helyszínei helyszínre tereli tovább a játékot. A helyszíneket benépesít NPC-k vizsgat egyedi: ■ ESV: Oblivion AI-rendszeréhez hasonlóan itt sem állodogálnak egy helyben a nem-játékos szereplők, hanem teszik a maguk dolgát – ami azt jelenti, hogy bizonyos találkozásokra / beszélgetésekre csak ■ a megfelelő szövegszabványok kerülhet sor. A harcok valós időben zajlanak, és nincsenek túlfolyóvonal: kétféle támadást és védekezést használhatunk, "húsgugorhatunk" harc közben, a speciális támadásainkat pedig egy felülhálós "csik" segítségével tudjuk előhívni. A sztori egész kellemes, a játék megkapó színleltől al-



almaz, azaz a hangulatától sincs semmi gond. Japánban már megjelent, az angol nyelvű verzió valószínűleg csak jövőre érkezik – PlayStation 2-re.

Ujabb távolmaradás: a tavaly bejelentett, Vincent kalandjait feldolgozó **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**-et szintén hiába kerestük ■ Square-Enix standján. Így kizárólag a Yoshinori Kitase-vel, ■ játékok direktorával (már az Expo után) készült interjúban elhangzott infókkal tudjuk kényeztetni ■ Nyájás Olvasót. Kitase-san nagy rajongója a lövöldözős játékoknak, és a DoC-ban is ezt a zsánert szeretné követni. A Dirge nem szintizáló akciójáték, rengeteg karakter-interakció és sok RPG elem is található benne. A cím egyelőre a kés, Vincent által használható fegyverekből származik. A játékok azért nem mutatták be az E3-on, mert ■ fejlesztőcsapat jelenleg is dolgozik az irányítási rendszeren – ■ fontos eleme a játékoknak, ■ akartak egy félkész szisztémát bemutatni a közönségnek. Kitase megjegyezte, hogy ■ Tokyo Game Show-n kint lesz a Dirge of Cerberus. A direktor új remélt, hogy az FFVII rajongók jól fogadják ■ játékok, hiszen ■ kedvelt hősök térnek vissza jött – Vinceninn kívül más ismert karakterek felbukkanására is számíthatunk. Megjelenés jövőre, PlayStation 2-re.

A **Front Mission Online** a masszív multiplayer univerzumba löki át a cég népszerű órárszobolós sorozatát. Sztori

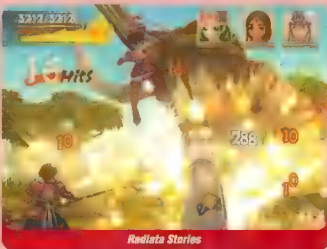


röviden: két ellenséges frakció (Oceania Cooperative Union vs. Unified Continental States) masszíviora egymást, a szembenálló feleknek egyaránt ■ központ felvéssé, stratégiaiag fontos Huffman Szigetekre fáj ■ fog. A körökre osztott taktikus harc ugrott, valós időben onlájtnak egymással a tizant. A Front Mission Online tulajdonképpen ■ nem "igazi" MMORPG: a közös területen való gyoroklás és küldetésfelvétel után maximum tízfős csapatok vonhatnak neki a kalandoknak – a missziók teljesítés, vagy az ellenséges wanzerek kipurgálása célból (mmo-nyelven: a központi bázisokon kívüli minden terület instance, PVP-re pedig meghatározott óránszoban van lehetőség). A FMO Japánban már megjelent (attélt hamarosan jön a PC verzió), angol változat lesz, de a megjelenési időpontja még nincs. Ejj, de jó lenne, ha ezt kiételelesen Európába is áthoznák...



A **Kingdom Hearts II** már a harmadik E3-on van kint, és végre (lassan) elérli a ■ megjelölésén impresszív – végső formáját. Az Expo-n Mulan világát csodálhattuk, és lenyomhatunk egy bossfightot egy hatalmas sárkány ellen. Az irányítás és a harc menete nagyon hasonló az első részben tapasztalozokhoz, a grafika viszont fejlődött – rengeteg ellenfelet kezel egyszerre a játék, érezhető frame-drop nélkül. A Pirates of the Caribbean világát (nem olyan régen jelentették be, hogy ilyen is lesz benne) és Jack Sparrow kapitányt sajnos nem mutatták be – róla csak egy képet láthatunk), de a fejlesztők kijelentik, hogy a sztori (a mai divatnak megfelelően) egy fokkal "sötétebb" lesz az előzőhöz képest. A kettes számú Kingdom Hearts 2005 végén támadja be Japánt, mi sajnos csak jövőre kapunk belőle (Playstation 2 exkluzív – még mindig). Folytatást kap a Fullmetal Alchemist is: a **Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson** új transzmutiláló fegyverekkel és tárgyakkal, fejlesztett AI-val és természetesen új sztorival várja az anime-széria rajongóit (Júliusban, PlayStation 2-n).

A végére hagytuk az Expo egyetlen Square-én újdonságot, a **Code Age Commanders**-t: a CAC egy teljesen új RPG-széria, anime-stílusú karakterekkel és epikus sztorival megfűszerezve. Utóbólról annyit tudunk hajlandók elárulni,



hogy a egy 10 ezer éven te bekövetkező "újajzslés" körül forog – a CAC világa ilyenkor elpusztul, és teljesen újratemődik. A világ lakói egy hatalmas "börökben" próbálják túlélni a katasztrófát. Nem sok, nem sok – de nem hangzik rosszul, kíváncsián várjuk, hogy mit kezd a Square-Enix egy ilyen poszt-apokaliptikus univerzummal. Megjelenés: valamikor jövőre, PS2-re (ami azt jelenti, hogy hozzánk talán csak 2007-ben ér el...)

Két gyorsíró (most már tényleg) a végére: a Japánban tavaly megjelent Dragon Quest VIII év végén kijött az Allamokban (angol cím: **Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King**), és pont kerül a **Final Fantasy VII: Advent Children** kiadására végre is: a film idén szeptemberben debütál Japánban és az USA-ban, decemberben pedig Európában. Remek!



FRANK MILLER
SIN CITY
A BŰN
VÁROSÁ

JÁTÉK

Válaszolj az alábbi kérdésekre, küldd a megfejtést a szerkesztőségbe (1329 Budapest, Pf.: 24.)

a) Készítette meg a játék a **Sin City** című film alapján a **tartalmazó antológia**,
a 2. részben a **Sin City** című film **csomag** részeként.
b) A film **Sin City** **kulisszatitkait bemutató**

1. Milyen a szívilága a Sin City című filmnek?

- a) Fekete-fehér
- b) Fekete-fehér, színes részekkel
- c) Színes, fekete-fehér részekkel

2. Milyen kamerákkal fényképezték a Sin City-t?

- a) IMAX 3 dimenziós kamerákkal
- b) VHS kamerákkal
- c) Digitális kézi kamerákkal

3. Mi a neve a népszerű, több részt megért számítógépes játéknak?

- a) City
- b) Sin City
- c) Sin City

Üdvözlünk Sin City-ben! Ez a város hívja és vonzza a makacs, kellemetlen alakokat, a korrupt jellemeket és az összetört szívűeket. Viharedzett lelkeknek való, kemény, sötét hely. Van, akinek ez a város az otthona: tisztesség, telén zsaruk, prostituáltak, mindenre elszánt önkéntes polgárok. Van, aki busszúra szomjazik. Mások megváltásért sóvárognak. És aztán vannak olyanok is, akik mindkettőben reménykednek egy kicsit. Alig hihető, hiszen kezelhető hősök univerzuma, akik nem adják fel. Az utolsó percig magpróbálnak helyesen cselekedni egy városban, amely nem törődik velük. Az ő életükből, a város szívének legmélyebb zugaiban játszódó három szálból, feszültséggel teli, izgalmas történetből épül fel a kult-hagyománnyá vált eredeti képregényt alkotó Frank Miller, Robert Rodriguez és a vendégrendezőként feltűnő Quentin Tarantino elsőprózeje játékfilmje.

Frank Miller kult-képregényének filmváltozatában Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen és Benicio Del Toro alakítják a legendás képregény hőseit.

A Sin City az idei év egyik legeredetibb filmalkotása.

SPI

MAJN A MOZIK MŰSORÁN!
SIN CITY SÖTÉT SIKÁTORAIBAN BÁRMÍ MEGTÖRTÉNETHET.



Battlefields: Midway



Big Mutha Truckers 2



All Humans!

THQ

A THQ idei E3-as kínálata olyan volt, mint egy doboz csokoládé (ígeen, végre valahol el tudtam sütni a Forrest Gumpos dumát! :-). Voltak benne határozatlan finom darabok, találkoztunk néhány közepesen érdekes – no jó, még elméleti kategóriába sorolható játékkal, és rengeleg – számunkra teljesen érdektelen – harmadrangú rajzfilmfeldolgozással. Megpróbálom a jobbakkal kezdeni, aztán – végére majd valahogy besűrítjük a feketelvest.

A **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** a tavalyi nagy sikerű taktikai-akciójátékra (jühümm, inkább taktikai játék – volt benne akció, csak nem irányítottuk) épít, és a látottak alapján méltó folytatása lesz az FSW-nek. A fejlesztési munkálatokért ezúttal is felelős Pandemic Studios alaposan megnézte, hogy mi működött, és mi nem az eredetiben, és ennek alapján rakta össze a második részt. A folytatás az első epizódban megismert, fegyveres konfliktus szaggatva országban játszódik – csak ezúttal

azaz a célzás és a lövés idejére ő is erősen sebezhetővé válik. További új lehetőségek: előreléphetjük az egyik emberünket felderíteni (így csak ő kap golyót az oldalába, nem az egész szakasz), épületek felső emeletén vehetünk fel tüzelési pozíciót (az épületeket gyakran árzik – nem lesz könnyű elfoglalni), és két részre oszthatjuk az általunk irányított katonákat – bonyolultabb manővereket / taktikákat téve lehetővé ezzel. A grafika nem sokat változott (inkább csak políroztaq egyet rajta – mára nem nagyon volt szükség, az FSW mindig is jól nézett ki.) A multiplayer módok viszont bővültek: most is lehetőségünk lesz co-op nyomulásra, plusz kapunk egy teljesen új, az amerikai csapatokat a lázadókkal szembeállító versus módot – az amerikaiak technológiai fölényét a lázadók folyamatos ember-utánpótlással ellensúlyozhatják. Összességében abszolút korrekt, új elemekkel bőségesen megítomított folytatásnak tűnik az FWS: Ten Hammers – 2006 februárjáigban tehetjük rá a moncsunkat, Xbox-on és Playstation 2-n.

A THQ két projektet támogatja az Xbox 360-n. Az egyik ■ Relic (WH40K Dawn of War – az urak

kával rendelkezik. Fejlesztői ígéreték szerint ez csak javulni fog : a The Outfitet 2005 végén tervezik kiadni (kizárólag Xbox 360-ra).

Kettes számú nextgen projekt (a kiadó szerintem ettől várja a nagyobb finansziális robbantást): **Saint's Row**. A játékot fejlesztő Valition égre-földre bizonygatta, hogy a játék NEM klonja a GTA: San Andreas-nak, a fejlesztést két éve kezdődött, a saját ötleteinket akarjuk megvalósítani, megformáljuk műfajt, blablabla...) nekünk mégis határozottan annak tűnik. Pontosabban: a Saint's Row kiemeli a GTA: SA néhány jól sikerült elemét – elsősorban a bandaháborúkat és a területszerszt, és arra épít saját házat. A helyszín: a Stillwater nevezetű elképzelt nagyváros. Főhősünk a Third Street Saints kódnevű banda oszlopos tagjaként tengeti az életét: a banda szerencsétlensége (szerencséje?), hogy a területük a város egy központi, mindenki által használni kívánt területében fekszik – éppen ezért sűrűn támadják őket. Hősünk olvas egy kis Sun-Tzu-t, és úgy dönt, hogy a legjobb védekezés a támadás: át kell venni a város fölötti uralmat sűrűn, különben a többi



Evil Dead: Regeneration



Spectrum Warrior: Ten Hammers

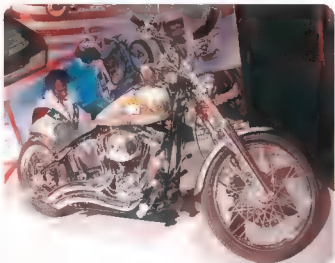


Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

nem kizárólag urbánus környezetben, ■ porlepte város utcák mellett meztal jóval nyitottabb (és ezáltal jóval veszélyesebb) helyszíneken is megfordulhatunk (az THQ standon egy mozsaras pályát lehetett kipróbálni). Az osztogató irányítása is változik. Lehetőségünk lesz például arra, hogy az egyes számú csapatot olyan helyre küldjük, amit csak a kettes számú csapat lát, ők nem. Új lehetőségek kapunk az ellenfél ■ fedezék mögött történő előbányozására: ha olyan szituál talaljuk magunkat szemben, ahol a rosszszit túl távol van ahhoz, hogy gránátot hajtunk az őlébe (és effektív flank-mánőver sem kivitelezhető), precíziós lövéssel kaphatjuk szét a koponyáját. A dolog sajno nem ilyen egyszerű: a precíziós lövéshez az egyik emberünknek ki kell lépnie a fedezék mögöl,

cserékategóriás stratégiákat gyártottak pécén) második világháborús taktikai akciójáték, a **The Outfit**. A játék elején három (különböző tulajdonságokkal megadott) parancsnok közül választhatunk, aztán két szakaszi vezethetünk missziók hosszú során keresztül. Az ügyes megközelítés és az objektívák végrehatása akció-pontokkal gazdagítja a parancsnokokat: ■ akció-pontokból pedig speciális „segítség” (fejlesztett egységek, tüzérségi támogatás, járművek) rendelhetünk magad mellé. A jó hosszú single player kampány mellé kooperatív és egymás ellen harcolásos multiplayer társul – az Expon ezt mutatják be előben (jól nézett ki). Mint ahogy maguk ■ játék is jól néz ki: annak ellenére, hogy felelben-harmadában van csak kész, már most impresszív grafi-

banda élve felzabálja őket. Az átvétel területfoglalással történik: egy terület akkor kerül a birtokunkba, ha elfoglaltuk az ott fekvő ellenséges „bandaközpontot”. Mivel ezek pontos elhelyezkedését nem ismerjük (a város a kezdetektől fogva nyitott, nincsenek elzárt területek) előbb különféle missziókat kell teljesítenünk – ha ezeket sikeresen abszolváltuk, „fel-fedezzük” a terepet, és indulhat az ellenséges csapat elleni frontális támadás. A külvilággal fent tartott kapcsolatunk hasonlóan működik, mint a GTA-ban: ■ ellenséges bandatagok öldökölésével az ő haragjukat, míg a járőrök / zsarok levadászásával a rendőrség fokozott figyelmét vonjuk magunkra. A SR-ben eljuthatunk egy olyan pontra, amikor gyakorlatilag már nem tehetjük ki a lábunkat az ut-





The Outfit



The Outfit



Scooby-Doo! Unmasked

cára (mert mindenki ránk vadászik). Ilyenkor két megoldás akad: vagy leülünk szépen a fenekünkre, és kivárjuk, amíg „elfelejtik” a bűneinket, vagy – megfelelő pénzösszeget cserébe – meglátogatjuk a plasztikai sebészt, aki újraszabja az arcunkat. Péntz a misziókkal, a járőrelők vagy a lakóházak / üzletek kifosztásával tudunk szerezni. A reputációnak nagyon fontos szerepet játszik az állókészletünk: a GTA: SA-hoz hasonlóan különféle boltokban aggodhatjuk magunkat a menő cuccokkal és ékszerekkel. A grafika a screenshotek alapján pofás (állítólag kifejezetten nextgen konzolokra szánták – már két éve), a fejlesztők soha nem látott részletességgel kidolgozták utcákat és épületeket, látványos fényeket / árnyékokat, valóságghú napszakváltozást ígérnek. Az E3-on bemutatott trailer szép volt, jó volt – és gyönyörű szerint pre-renderelt volt (ha nem, akkor gratula, csak így tovább...). A Saint's Row-t a 2005-ös év végi nagybemutató idejére időzítik a THQ – azaz valószínűleg az Xbox 360 premierjével egy időben (vagy annak közvetlen szomszédságában) fog megjelenni.



Saint's Row

ellenfeleket kivégezhetjük – húsfésze brutális kivégzés áll majd rendelkezésünkre. Az Expon bemutatott verzióban ugyan még nem volt benne, de ígértünk rá, hogy lesz egy segítőőrünk, akit fegyverként (!) használhatunk – például a csoportosan rohamozó zombik közé rúghatjuk öklünket. Az Evil Dead: Regeneration grafikai szempontból egyelőre nem nyújt semmi különöset (abszolút középmezőnyben, de bőven változat. Megjelenés szeptemberben, PlayStation 2-re és Xbox-ra).

A THQ ismét kamionozik egy jót: a **Big Mutha Truckers 2** (alcím: Truck Me Harder – jesszusom!) az előzőben megkezdett útvonalon halad tovább – persze egygyel magasabb sebességgel fokozaton. A történet a szokásos ökörség: Ma Jacksonra lecsap az adóhatóság, a méretes asszonya börtönbe kerül, nekünk pedig jó rakományt az lesz a feladatunk, hogy a család vállalkozás kamionjainak nyergébe pattanva kellő mennyiségű pénzt gyűjtsünk össze a bíró és az esküdtek megvesztegetésére. A második epizód szokatlan előzmény viszonylagos lineáritá-



Tak 3

mellésének – tessék elolvasni az ott leírtakat (ha eddig nem tették volna). A Battlestations: Midway-t továbbra is őselejté várjuk, PS2 és Xbox platformokra.

A THQ standját bevizsgálható volt a **Destroy All Humans!**, és a régóta halogatott **Juiced** – mindkettő megjelenik napokon belül, ergo átgorjuk őket. És most jön a THQ szekció elején emlegetett feketeleves – az irradalon sok, a Nickleodeon! licenccel, egyformán kínárák, évete (készen) újraszűtő okosság. Itt van például a **Scooby-Doo! Unmasked**. Teljesen átlagos mázskálós-ügységgi cucc – csak most állítottuk fel (!) azt a szerencsétlen kuttyót, így jut különféle speciális tulajdonságokhoz (PS2 / Xbox / GC / GBA / NDS – szeptember). Vagy vegyük a **SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!**-et. A rajzfilm jöföje (csak nekem van olyan érzésem, hogy LSD-n pörgő csökök írják és készítik? :-). a játékok viszont kétségbeesetten átlagosak. Az új rész ugyanazt az ugrabugra + minijáték + csapadokos koktelt kínálja fogyasztásra, mint az előző kettő. (PS2,



SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!

Az **Evil Dead: Regeneration**ben Ash koma ismét harcba indul a pokalfajzatok ellen – immáron sokadszor. Az eddigi Evil Dead játékok nagyon finoman szölvő is közpeseek voltak – talán ez a mostani jobb lesz. Okok a reményre: egy kategóriával változatosabb harc, néhány beteg ötlet, és Bruce Campbell hangja (igaz, utóbbival az eddigi játékok is rendelkeztek). A történet a második és a harmadik epizód között játszódik, ami már csak azért is érdekes, mert emlékeim szerint nem volt köztük sok átmenet – Ash visszakarult a múltba, és kész. Mindegy. Szóval: egyik kezünkben (illetve: a kezünk helyén) a jó öreg láncfűrész, másikban a puská (ezt a játék során más fegyverre cserélhetjük) és hajrá, indulhat a démonirtás. Csavar: a kellőn legyengített

sával: ezáltal több lehetséges útvonal közül választhatunk – ha elegünk van az autópályákból, lehatárolunk kevésbé forgalmas mellékutakra, vagy akár a forgalmas városi utcákra is szagoldozhatunk. Akinek az első leshetett, ez is szereti! Logja, akinek meg nem, az nem a BMT2 miatt fog rákapni – májra. Augusztus elején berregnek fel a motorok, PS2-n és Xbox-on.

Érdekes módon a THQ standján találkozunk a magyar Mihi's által fejlesztett remek második világháborús akció-stratégia, a **Battlestations: Midway**-vel is (a játék az SCi védőszőnyegai alatt készült. Ok: az Államokban a THQ forgalmazza a játékok. Mivel két hónapja két oldalt szenteltünk a Midway-nek, most nem állunk neki önmagunk is-

Xbox, NDS – év végi megjelenés). A gyerkőcöknek szánt kinalat egyetlen említésre méltó darabja **Tak 3** volt – és az eszt mindent elmond. Az első rész korreki iparos munka volt, a második rákabar, a harmadik pedig a rákabar rákabaré – a grafika ugyanolyan, a játékművet ugyanolyan. „Új ellenfelek, új sáman-képességek, új kooperatív multiplayer móduszt!” – lelkezik a hivatalos sajtóközlemény. Kösz, de ez így még elég sovány – ha már sáman, akkor a WoW, és az én szeretett kis karakterem, nem mindenféle nagy szemű információs és B-kategóriából. (Tak hamisítvány inkarációja év végén támad, a PS2, Xbox és Nintendo DS tulajdonosokat fogja bologdírtani – feltéve, ha hagyják magukat.)





Dear or Alive 4

TECMO

Hihetetlenül karcsú, az E3 legsoványabb kinézetével állt a nagyközönség elé a Tecmo. Csopjunk ■ lovak közé: **Ninja Gaiden Black**. Az Expo előtt hetekig playtaszinten mozgó tovább fejlesztett NG végül nem a Microsoft következő generációs konzoljára, hanem az utolsó köröket futó gépre készül. Ha mindenképp be kell skatulyáznunk, akkor a „Deluxe” címké aggalatánk rá: az alapprogram mellett a csomag részét képezi az Xbox Live-ről leszippantható Hurrikán pakkok, extra nehézségi szintek az alapjáraton is kinkeseseven nehéz fokozatok mellé, új átvezető animációk, gráviszként pedig a szériába életet lehelő arkád klasszikus, a Ninja Ryukenden. Megjelenés szeptemberben, remélhetőleg csökkentett áron.

Már jóval a show előtti napokban, közvetlenül az MTV-s prezentáció előtt több mint két órával látnivaló tolmácsolta ■ gőzerővel készült **Dear or Alive 4** mindenhatóságot. Nézzük azt, ami először az



Magna Carta

Előbbi ■ háttérben meghűződő neonrengteteg és a folyamatosan jelen lévő forgalom miatt (az ellenfél elgőzöltötése jelentősen csökkenti annak HP csúkját), míg utóbbi az állandóan hulló, csodálatos látványt nyújtó rőzsszín virágszirmok, valamint a hid alatt meghűződő patak miatt. Új karakterek? Lesznek azok is. Kakoro a Virtua Fighter sorozatból már ismerős Hakkyokuken harci stílust veti be („sokkal cooltabb lesz, mint ■ VF-ben” – mondja a Team Ninja főhőncja, Itagaki-san), ■ maszkban harcoló női wrestler pedig Tina barátja – ő a mexikói Lucha Libre stílus híve. Összesen egyébként nagyjából 20 karaktert terveznek a játékba préselni. A sztori Helena körül forog – őt direkt nem mutogatták E3-on, gyaníthatóan valami meglepetésként készülnek elő ■ kishőgyzel kapcsolatok. Az E3-as trailerben bemutatott DOATEC Tri Tower bázis szintén nagy szerepet játszik a történetben. A DOAA-ét amúgy is látni kellett mellékelt képek sem adhatják vissza azt a csodát, amit mozgásban nyújt a játék. Megoldás – 576 On-line, trailer lecsabása. Most. (Megtekintésig tilos továbblapozni!)



Ninja Gaiden

történet végéig nem kerül vissza. Pörgős pisztolypörbak, lucatnyi ellenfél, változatos helyszínek, négyezer akkora területtel mint a WiiSD-ben, ám ez alkalommal nyitott játéktér helyett színtekre osztva. A szigetországban már hónapokkal ezelőtt megjelent produkum erős értékeléseket kapott, így nagy reményekkel telve várjuk megjelenését.

Összel érkezik a **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2**, a paraméterek a régiek: nagyon ütős, nagyon japán és sajnos nagyon NTSC kompatibilis. Mikor lesz már kérem szépen PAL verzió? Ugyanez igaz ■ **Magna Carta**-ra is, mely Efferia földjének kóitikus háborúról és elfeledett hőseiről szól, sajnos csak az amerikai/ázsiai játékosok számára.

Handheld fronton már jobb a helyzet, a kiadó aduásza a kipróbálható formában is jelen lévő **Trauma Center**. Az egykori Amigás klasszikus Life or Death 21. századi felgyökösöze egy sebész mindennapijaiban nyújt betekintést. Elmentés minden mennyiségben, műtét útján: a stílus virgocn módon alkalmas baráti valóból- és szívnyűtke levezetésére, valamint az orvosi szobákban folyó románcok, veszekedések megoldására. Remek játékmenet, kellemes körítés, izgalmas történet – közeleztél vélet.



Riviera: The Promised Land

ember szemébe állik: vizuális körítés. A DOA mindig is szép volt, a 4 vizsont gyönyörű, piszkolok bájos, annak ellenére, hogy a limitált fejlesztői környezettel még nem adott teret ■ masinában rejtő minden előforrás és képesség kiaknázására. A képernyőről valóslággal lemosó, brutális részletességű (eddig rendszer útján elérhető) karakterek tálkelege, hihetetlen alapossággal és odafigyeléssel, élettel megtöltött pályarengteteg, elképesztően folyékony animációk. Elég az ömlengésből, nézzük a tényeket. A DOA4 újításai többnyire a jelenősen kibővített szereplő- valamint helyszínyválasztékban keresendők, mintegy 15 vadonúti elem felbukkanása már biztosra vehető. A legimpresszívabb szokasz a látóhatár alapján fej-fej mellett a Las Vegas-i utcaszakasz és a japán dojo.



Samurai Western

ATLUS

Imádjuk ■ Way of the Samurai szériát az Atlus-tól. Hihetetlenül hangulatos, ■ szamurájok által benépesített Japán esszenciáját maximálisan visszaadó élményrengteteg, gyakorlatilag végtelen újrajátszhatósági rátával, pokolban károsító ám mégis összetett és stílusos harcrendszerral. Az immáron trilógiaóba bővült sorozat harmadik epizódja már itt koporja ■ küszöböt, de eléjük lora pár szót. A **Samurai Western** maga mögött hagyja az ázsiai lokációt, az új helyszín a banditák és fejedelmek uralta vadnyugat. Hősünk, Kiryu Goujiro bátyja felkutatása miatt jött az USA-ba, ám röviddel megérkezése után máris kardjához kell nyúlania, mely tőkjába egészen a



Trauma Center

A korábban a Nintendo 64 paletteját színesítő **Snowboard Kids**-et is utolérte ■ DS portolás végzete. Kelleme, teljesen háromdimenziós hegyi szögűlőds, középpontban az erőteljes multiplayer opcióval. Egyzserre maximum 4 deszkabajnok hadíthatja meg ■ virtuális hőmező bérébe bújva. Akrobatikus mazdallal pontozó alrendszer, begyűjtendő powerupok és egyéb kiegészítők, instant móka, alig pár héttel ■ té beköszöntöte előtti, novemberi tájkékn.

A GBA exkluzív **Riviera: The Promised Land** nem kavar sok vizet. A történet szorán két angyal száll le Riviera szigetére, hogy a kis földterületről az ávilág dáiányi léányeinek imágiját is kiirtsok. RPG-be oltott hack'n slash huncutkodás, rajzfilmszerű grafikaóval, mangás karakterekkel, művészileg remek látványvilággal.





UBISOFT

Últéki idén nem kényeztettek el minket túl sok újdonsággal, de legalább a kínáló decens volt – lássuk!

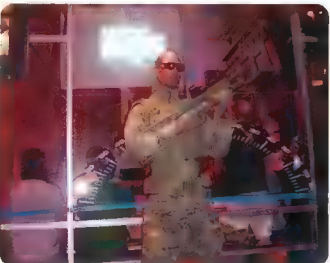
A **Blazing Angels: Squadrons of World War II** címűs, Xbox-exkluzív második világháborús repülés akciójáték. Akciójáték, nem simuláció: a repülési amell abszolút örök, a valószínűség nem sok köze van (ami mondjuk egy ilyen esetében nem nagy baj). Negyvenöt választható repülő, húsz izgalmas misszió (az angliai csatától egészen »Berlin fölötti légi háborúig), intelligens segítőtársak a sarkunkban, masszív ütőerők, jéles grafika – azaz »zsóner korrekci képviselőjét udvozíthatjuk a Blazing Angels színpadon. Szep-tember feleigéjén lesz megvásárolható, a single player kampanyhoz hízenhat játékost támogató online multiplayer társul.

A **Prince of Persia 3**-nak alcíme ugyan még mindig nincsen, de játszani már lehetett vele. A fejlesztők (saját bevallá-suk szerint) az első és a második epizód érényeti próbálják összeegyeztetni – azaz visszahúlnak » messze(bb) hangulat-hoz, de azért a durva harcoktól sem vesztik látszó. A sztori körében már meséltünk (a Herceg Babilonban, mindenki ellene fordul...), a Sötét Altérge megjelenéséről vi-



szont még nem. Igen, ő a Dark Prince – kettejük között válto-gató nyomulathat a korábbiál jóval nyitottabb városban. A »normál« Herceg az akrobatisz mozdulatokban, míg sötét ikertestvére a harcban és »hátrúló odaszónak, és lépem a fejét« akciókban jeleskedik majd. Az Expán bemutatott tró-lerben egy harci zsekes játszós is felhív – ——— lesz még itt meglegelés a két karakteren kívül is. Megjelenés ősszel, PS2 / Xbox / GC platformokra.

A filmekből készült játékok általában pocécskak, stímm? Peter Jackson maestro **King Kongja** talán elkerüli ezt a sor-sat: átalakított tehetséges emberek dolgoznak » játékeverzió. A csapból elsősorban **Michel Ancel** (Rayman, Beyond Gaod and Evil) nevével emelnék ki – a BGE »zenidás« játé- min- den szempontból, nem csoda, hogy a maximuma párgyelt motorja hajtja a King Kongot is. A játékeverzióknak két háse



von: a kalandor Jack Driscoll, és maga Kong – előbbi first person, utóbbi third person perspektívából irányítjuk majd. A grafika különleges: » három megcélzott platform (PS2 / Xbox / Xbox 360) közül az Expán a Dobosos verziót de-mozsók, a Kong vizuális világa egész egyszerűen lenyűgöz-volt – különleges, álomszerű hangulat lengte körül a játékok. Az akció igen nagypolványok lúnt: Jackkel javarészt jár-vódzhetünk, Konggal pedig hatalmas T-Rexeket páholhatunk el. Megjelenés év végén – a film premierjével párhuzam-san.

» Az Ubi nagy nextgen dobása a **Tom Clancy's Ghost Recon 3** személyében realizálódott. A játék kijön PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra is, de a kiadó (írtiheti módon) az Xbox 360 verzió körül verte leginkább a harci dobokat. 20013, Mexikóváros: Mexikó, az USA, és Kanada vezetési kereskedelmi egyezményt készülnék aláírni » egy helyi láz-odó csoport pedig rajtúit a konferencián. Az amerikai pre-zi-dent elrabolták – az ilyen szituációk gyors megoldására ki-képzett Ghost-egység fogja kiszabadítani. A grafikai fejlődés teljesen egyetelmű: a karakterek 20 ezer poligonból épülnek fel, és azért a textúrák, mind az effektek minőségé jóval tú-ló a manapság megszokott színvonalon. A játék egyszeri-tili (az elején) aztán soha többé – loading képernyő nélkül



mászálhatunk a hatalmas városban. A csapat-alapú harc-moradot » perspektíva is hasonló (third person – mint a más-odik epizódban), a HUD viszont változott – egy kis ablak-ban maszkókép formájában tudunk kommunikálni a csapat-társakkal, » kiértejtük be a szavakkal-té-képeket, vagy a levegő-ben köszülő csapómerő egységek támogatását. Megjelenés ősszel – az ősszel fent felsorolt platformra.

Még mindig katonásdi, de most egy fokkal komolyabban: **America's Army: Rise of a Soldier**. Az AA erős két éve jelent meg péccére: » fejlesztést az amerikai sereg pénz-let, ingyenes játék volt, de a nap végén nagyon jó, a mesz-ko-knál egy fokkal realisztikusabb Counter-Strike hasonmá-snak bizonyult. A konzolos inkarnáció hasonlóan úton halad: ez sajno nem ingyenes, de egy fokkal tartalmasabb – a multi-player csatározáson kívül egy 36 másizből álló single player



kampanyt is tartalmaz. A megköllesztés itt is egyedi: a küldé-tesek teljesítése után tapasztalati pontokat kapsz, ezeket kü-lönbefe tulajdonságok (célszó, állóképesség, egészségtűgyi képzettség...) tudod elosztani – a játék elején egyszerű lö-vészékné indulsz, de » pont-nedzernek háló hamarosan erősen specializált harcosra fejldzhetz. PS2-rs és Xbox-ra-jén, szeptember elején. A hármas számú katonásdi » **Rain-bow Six: Lockdown** – róla már volt szó egy korábbi hir-rovatban, » így most elegánsan átugorjuk. A **Far Cry Ins-tincts** ré sz volt már szeptemberben, de az E3-on kiderült néhány bonusz érdekesség, így például az, hogy » » eredeti péccs verzió összes használható (örmíve szerepleni fog a já-tékban. Ami még érdekesebb: új lapokadési lehetőségeket kapunk (távolra hajított követ lehetjük el az árak figyelmét), és egy nagy, mutatólábú szörnyeteg is átalakulhatunk (ezt mondjuk már korábban is tudtuk). Szörnyiformában nem csak az erőnk nő meg, hanem képesek leszünk »lőni« az ellenfe-leink által hagyott szag-nyomokat – így követni őket a sűrű dzsungelben. A nagy erő brutális képességekkel párosul: ha ún kedvünk úgy tartja, kitéphetjük a helyükől a rögzített gép-nyomokat, és azozal csapdásíthatjuk le az ellent! (...hiszta Hulk! :). Megjelenés szeptemberben, Xbox-ra és Playstation 2-re.



A **187: K... or Die** az E3 előtt nyugtalanító hírek ér-keztek, melyek szerint leállították » játék fejlesztését. Mint ki-derült, ez csak a PC verzióra igaz, a PS2, Xbox és Cube ver-ziók továbbra is élnek – augusztus végi megjelenést beelőz-ve. A játék továbbra is egyfajta halfegyverzet Burnoutnak kö-ni – vad száguldozás, sok lövöldözéssel. A célzássát » kicsi hátsó trókusát meglavagló címborít felül, multiplayerben kü-lön is irányítható, a single playr versenyek közben pedig automatikusan telepumpál mindenkit álommal, aki a közelbe jön. A fegyverszerzés módja is érdekes: a jobb csúzlíkat az ellenfelektől tudod elkobozni, meghozza úgy, hogy nekik csapkodod a jörgányt párszor. A sikeresen lövöldözésért bo-ost jár, a boostal pedig (meglepetés!) turbó üzemmódba kap-csolhatod magod egy időre. A játék nem rossz: kellemes, » ki-kapcsolom az agyam másfél órára » szórakozásnak tűnt.





VIVENDI

Egyre nagyobb és nagyobb szeletet hasít ki magának a rövid idő alatt hatalmas kiadová duzzadt, napjainkban a PC-s játékipar meghatározó szereplőjeként működő **VU Games** a konzolbizniszből. Meglepetés: az E3-as kiindulási 95%-a konzolos cím volt. Vágjunk is neki, **Scarface: The World Is Yours**. Brian De Palma filmértékelési jelentőségű alapművének digitális formába öntése megállíthatatlanul halad előre. Az Al Pacino felejthetetlen alakításával (mely jelen sorok írójánál etalon, az alfa és az omega) megátalkodott monumentális eposz a kubi menekült, Tony Montana felemelkedését mutatja be, makulátlan megvalósításban – a szintén kultikus Vice City gyakorlatilag a mozgóképi nem hivatalos feldolgozója. Az első kiabrándító látványok után a projectre szánt idő jelentősen bővült, így eshetett meg az az áruvédelmi eset, hogy a Scarface immár a nextgen konzolgeneráció sorait is erősíti. A történet közelvétele a mozi változat vége előtt. Tony hírhedt kűfűsítésénél veszi fel a fonát: hűsünk a virtuális világ

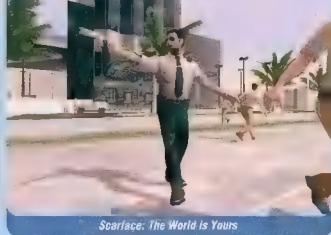


két platformra szánt (PS2, PSP) – első E3-as bemutakozása során nem volt hajlandó feladni bájaiból egyetlen millimétert sem. Az új hatalmas önbizalommal megáldva: „Elpusztítom a konkurenciát a zenei világban”, nem lesz ez másé mint a videójátékok univerzumában”. A zsebgengszterek áradatában elég nevétség kijelentés, ám a drabális mikrofonbuvólónak van fogalma a nehéz életéről, többszörös börtönlátogatása után tültet egy késéssel, majd egy lövöldözést, mely után 9 golyót operáltak ki a testéből, sőt, még a hírhedt 2001-es hip-hop undergrond mészárszót is sikerült elkérnie. Ennyit róla – a produktumból most már tényleg látni szerénységét.

Hulk legnagyobb hollywoodi bemutatkozása nem sikerült túl fényesen, nem beszélve annak jövőképeltetőzáról. Az eredeti elképzelt Radical azonban látott annyit fantáziát mind a témában, mind a megvalósításban, hogy nekigorjon a folytatás elkészítésének, így lőn **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**. A zöld agre – no jó, az Shrek – olyan egyszerű, mint egy pórn: a tömegnövelő szerek és egyéb melléktermékek hatására óriásira duzzadt szuperhős nem csinál más, mint rombol, de azt legalább profi szinten. Emlékezték a War of

a tavalyi év legkelendőbb produktuma, a Valve második (1) játéka. A kizárólag Xbox-ra szánt konzolos változat legkényesebb része a vizuális megjelenítés. Az eredeti PC-s változat kiterjedt skálázási rendszere ellenére igencsak megzavarta a szlicciulaplakát, a fix hardver miatt pedig kényeszerű kompromisszumokat kellett eszközölni a kilógástalan átlátáshoz. Jelentős minőségromlásra számíthatunk főként a textúrák minőségére, különösen az eddig nem látott speciális effektusok applikálásának hála. Minden más a régi, gyomorba vágóan profi fizikai alrendszer, zseniális művészi hatás, változatos pályák, gondolkodást igénylő feladatok, egy másodpercig sem lankadó akció és kellemes alapléptetés. Az ideit és az talán az Xbox utolsó nagy dobása, jelen állás szerint) októberben.

Bejartott franchise utolsó izdászágseppének kifacsarása, első felvonás: **Crash Tag Team Racing**. Mario Kartba ágyazott száguldas az ismert szimulátor felhasználva, pikáns mellékkelledesíve. A címek és egyben főszereplő Crash ronscederbi módjára törheti össze mind az ellenfél, mind a saját járgányát, akár a grátiszként felaggható fegyverek segítségével. Opcio-



adta lehetőségeknél hála nem lehet ki lelkét, sikerrel visszaz a kubi drogbarát által ráküldött bérnyílások osztogatóhullámai, majd a villát elhagyva megpróbálja a semmiből felépíteni egykori birodalma fényét elnyomó új királyságát. GTA alapokon nyugvó kátfelén játékmener, annak minden bonuszával. Hatalmas autós üldözések, személti szembeni fegyveres leszámolások és missziók garmadja. A kiállított verzió rendkívül jól össze van rakva, de az hisz, hogy az új rendszerek beiktatásának köszönhetően Mr. Montana csak valamikor 2006-ban villantja meg millió dolláros kokos mosolyát, pontosan 23 évvel bemutatkozása után.

Szintén a GTA hullám megvalósításával próbál sikerre törni a híres-neves (és valóban tehetséges) rapper nevével fémjelzett **50 Cent: Bulletproof**. A rögtön

the Monsters-re? Na, az UD pont olyan, csak nagyobb, SOKKAL nagyobb. Gyakorlatilag még a legutolsó pózná vagy csatornatéglét is kiemelhető eredeti helyéről és az ellenfél pófájába vágható. Bizony ám, legyőzendő elemek akadnak, a pusztítást megállítandó a kormány mind a rendőri, mind a katonai armadát hadrendbe állítja, a golyózáporban pedig ember (vagy mutáns) legyen a talpán, aki sikerrel veszi fel a harcot a 4. lesekkel verszély ellen. Nem szeretjük túlságosan Stan Lee ezen figuráját, de egy kemény nap után remek szórakozást nyújthat egy kis rombolás, felteve, ha ezúttal nem esik hasra a koncepció a megvalósítás során.

Húzzuk elő a nyulat a kalápból – vagy inkább a legnagyobb attrakciót. **Half-Life 2**. Az FPS-ek koronázatlan királya, az 1998-as örök klasszikus folytatása,

nális platformer elemek egy hatalmas központi hubbal és témerekd misszióval, valamint vaskos történeti szálal. PS2, Xbox, Gamecube, DS – november.

Bejartott franchise utolsó izdászágseppének kifacsarása, második felvonás: **Spyro Shadow Legacy**. Botrányosan gyenge Gameboy Advance leányokiók után a kis sárkány DS-en folytatja kalandjait, remélhetőleg sokkal színvonalasabb termék képében mint elődjei. Témakörök és a nézetmódja még mindig felülkelti az előd fantázy környezetét, majd az ott megjelenő hatalmas, önaggyúval felszerelt terepjáró... Magikus erők, közelharcú képességek és könnyed szerepjáték elemek zinesztik a már bizonyított rendszert, erőteljes WiFi képességekkel megfelleve, várhatóan július végén.





Bully

CRAVE

Crave-ék idei kínálata nagyon hatos volt, de a rend kedvéért foglalkozunk velük is: legalább lesz min mulatni. Szóval: itt van ■ **SnoCross 2** nevezhető izé, ami biztos nagyon komoly cucc – mert kettes van a nevében, értitek? Folytatás, csak rennek lehet. Hátmozgás, szerszámlás, elvileg licenccel versenyzéssel vonultat fel, meg realisztikus pályákat, de olyan randon néz ki a nyomorult, hogy kedvünk lett volna ott helyben kibábelni a hátsó kerbe izé: az E3-on nincsen hátsó kert, maradunk akkor a sajtoszoba egy rejtett zugánál), és tarkón lán, hogy megszabadítsuk a szenvedésüdtől, és soha ■ jelenhessen meg. Nem túlzok nagyon, ha azt mondom, hogy PS1-re kéne kihozni – ott talán még sikerülne lenne ezzel a grafikkal. A Playstation 2 és Xbox tulajok feltétlenk töle idén év végén – csak azok várjanak rá, akik mindent megvárósrálnak, aminek a címében ott a hó (vagy valami hasonló – ennek a borzadálnak még a címe is rossz).

A póker ugyan nem tartozik ■ legnépszerűbb videójáték-műfajok közé, de ■ Crave becsületére legyen mond-



The Warriors

va, hogy a **World Championship Poker 2**-vel egy teljesen tisztességesen elkészített kártyajáték-gyűjteményt tettek le a (zöld) asztalra. A tavalyi (gyengus) első rész fejlesztőcsapatát kirúgták, az új kompnia (Point of View) kapásból lecserélte a grafikus motort – ez pedig kifejezetten jót tett a játéknak. A játékosok végre normálisan néznek ki és ■ animációjuk is rendben van. A Crave ennek öröme egy rákos profi játékos (Howard Lederer, Annie Duke; World; Greg Raymer, Robert Williams III, Amir Vahedi, Clonie Gowen...) licenccel a játékhöz, akik nem csak a fizmiskájukkal vannak jelent, hanem ■ (játék közben osztogatót) tanácsaikkal is. Tíz különböző póker-fajta és egy komplett karrier-mód kapott helyet a WCP2-ben, de ■ legnagyobb vonzerőt szerintem továbbra is a (hat sze-



SnoCross 2

replés), EyeToy-fényképezkedéssel (csak PS2-n) megtárogatott online multiplayer fogja jelenteni. Őszi premier, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A Crave szokatlan területekre is ellátogat: mások színészeket, rajzfilmfigurákat és rasztárokat licenccelnek a játékaikhoz –ők a Bibliát vették alapul. A játék címe **The Bible Game** (mi más?) és szerencsére ■ akcióformában adja elő magát (bár, ha jobban belegondolok, simán össze lehetne hozni egy akciódúsabb anyagot is ■ Összevetsző válogatott történetek alapján). „Kérdés-felle-lelek” játék lesz a szentem, kapásból kétféle verzióban: ■ PS2 változatban egy „kvíz” keretében kell 1500 kérdésre válaszolnunk, pár mini-játékkal (pl. „párosítsd a Noé Bárákjába beterelt állatokat”) kiegészítve, míg a GBA verzió lassabban kalandelemekek keveri a kérdésszöveget – itt egy lánykát vagy fúcskát irányítunk het pályán keresztül. Amerikai megjelenés: idén októberében.

ROCKSTAR

A Rockstar legnagyobb E3-as dobása ■ PSP-s GTA bemutatása lett volna – de ez (a várakozásokkal ellen-



The Warriors

tétben nem történt meg. Csak a játék címét tudtuk meg: **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** ebből pedig könnyen kikövetkeztethető, hogy a PSP-s epizód kényen City-ben fog játszódni. A megjelenést idén nyárról áttolták szeptemberre – állítólag azért, mert meg akarják vele várni a PSP európai premierjét.

A **The Warriors** tipikus Rockstar játék: kakemény, belemelés és átkozottul brutális. A játék Walter Hill 1977-es (hasonló című) filmjét gyúrtja át interaktív formába. A téma (akadémikus a film) a New York-i bandaháborúk realisztikus bemutatása. A filmből ismert összes jelentősebb banda (Rogues, Baseball Furies, Lizzies) és karakter (Ajax, Clean, Swan, Cowboy, Rembrandt) feltűnik a színen. Mivel a Rockstar nem demoza ■ játékok, tartalom szempontjából kénytelenek vagyunk



Grand Theft Auto: Liberty City Stories

a trailerre hagyatkoznunk: rengeteget kell majd bunyóznunk, ultra-erősök mozdulatok állnak rendelkezésünkre, ■ ■ környezetet is rombolhatjuk – a videóban egy autót robbantanak fel egy molotov koktéll segítségével. A pofokodással tudjuk feltölteni a rage-csikunkat, ha ■ megletlik, tiszszere erővel süjtathatunk le az ellenfeleinkre. A **The Warriors** grafikkal nem rossz, de nem is kiemelkedő – valószínűleg nem ez, hanem a posztense hangulat és pérgés játékmenet fogja majd eladni. Őszel lehet rá számítani, Playstation 2-n és Xbox-on.

A **Bully** címét magyarul talán csúszkának lehetne fordítani – de nem lenne pontos. Nincs rá megfelelő magyar szó, ■ Bullly az angol / amerikai szlengben a társait zaklató, ■ tanárokat orra alá borost hűző gyerkőcöt jelöl. Ennek megfelelően a játékban is ez lesz a feladatunk: egy Jim Hopkins nevezetű, a Bullworth Akadémia szigorú szabályrendszerébe beilleszkedni kapellen ifjónk bérébe bujhatunk, aki mindent megtesz azért, hogy alaposan felidőseítse a környezetet: beleköt ■ tanárokbá, elpálhója az osztálytársait, tör-zúz, és nagy általánosságban magáról tesz a szabályokra. Ebből hogyan lesz játék? Azt csak a Rockstar tudja:

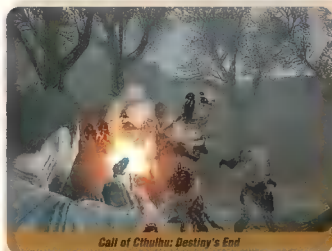


World Championship Poker 2

pár képet mutattak az anyagból, kijelentették, hogy „szokatlan, eddig még nem látott játékménetet számíthatunk” és ennyi. Az alapötlet érdekes – a megvalósításra októberig kell várunk, a rasszakadás megkezdéséhez egy Playstation 2-re vagy egy Xbox-ra lesz szükség.

A Rockstar két nextgen projekten dolgozik: az új Grand Theft Autóval semmit nem voltak hajlandók elárulni (csak annyit, hogy lesz ilyen), és a jelenleg *Crim nélküli Western Projekt* kódneven futó játéku is csak a Sony konferencia PS3 szekciójában volt látható – pár másodpercre. Utóbbi ■ pletykák szerint a **Red Dead Revolver** 2-1 takarja (a videó egy poros kisváros, és az oda lassan bemészró főhős mutatja – ebből kiindulva lehet bármi, akár az RDR 2 is...)





HIP

A **Call of Cthulhu: Destiny's End** nem keverendő össze a 2K Games-nél bemutatott másik Cthulhu-játékkal – nem ugyanarról a anyagról van szó, csupán a monda-kör és az inspiráció (H.P. Lovecraft novellái) kötik össze őket. A **Destiny's End** kapcsából más időkiből jörsz: napjainkban. A főszereplő két tinédzser, Jake és Emily – mindkettőjük a sötét dimiók vonzóit egy kis új-angliai városkában. A játék a töltsd herreket jól bevált forgatókönyvet követi: third person nézőpont, nagy adag akció, plusz némi rejtélymegoldás. A **Destiny's End** különleges-sége, hogy erősen épít a két karakter jelenlétére: bármi-kor váltogathatsz közöttük (Jake jobban harcol, Emily pedig ügyesebb, és pszichikus képességekkel is rendelkezik), sőt, nem szabad szem elől tévesztienük egymást – ha ez megtörténik, szépen elkezdnek átszúzni a (Lovecraft univerzumára jellemző) srülletek. A másik Cthulhu-játék (a **Dark Corners...**) nekünk jobban tetszett, de — hű-nik rossz. A tényleges tesztre elég sokat kell várni: a **Destiny's End** csak valamikor jövő ősszel jelenik meg – **Playstation 2-re** és **Xbox-ra**.



A Hip Games másik konzolos produkciója (a többi anyaguk pécs volt) szintén horror, csak a durvábbik fajtából: **George Romero's City of the Dead**. Aki ismeri Romero mester munkásságát, tudja, mire számíthat: zombik és vérben la-picskáló áldok. Ez mondjuk teljesen igaz a játékra: butácska FPS a drága, melyben kizárólag az éss nélküli zombimészár-lón van a hangsúly. A játék elején át karakter közül választhatunk, aztán (jókora fegyverezéssel segítségével) tizenhat pályán keresztül láthatjuk hűvös halomba a nagy tömegben – és nagy variációban – van köztük puskával feldobozó rendő-rzombi is) lármázó élőhalottakkal. Lesz multiplayer módus is: egymás hátát fedezve, vagy egymásra tüzelve (max. négyen, akár online is) rohanhatjuk körbe a Halálk Városát. Apró probléma: a játék jelenleg bírtáron – mivel csak jövőre je-nik meg (PS2 / Xbox) ezen még van idő csiszolni.



KOEI

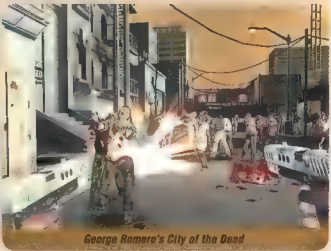
A Koei akció-RPG-ként reklámozta a **Colosseum: Road to Freedom**-ot, de szerintünk nem az – kaszabolás akciójáték ez kérem, s minimális karakterfejlesztési le-hetőség miatt — kell ráogatni valamine a „szerepjáték” jelzőt. Az alapfelállítás egyszerű: ókori Róma, kegyetlen állapotok – szolgálnak annak el egy gazdag helyi polgar-nak, aki szívesen visszajön s szabadságot, felvéte. Ha gladiátorként megkeresed neki azt az 1000 ezüstit, amit fizetett érted. Gyors tutorial után indulhatunk s küzdel-mek: ellenfelek sorát kell legyőznöd. A harcrendszer vi-szonylag egyszerű, mélységet maximum az s neki, hogy a harc előtt (a fegyvereid függvényében) magadnak kell összeválnod, hogy milyen speciális támadásokat vi-szel ki? az arénába – ezek egyébként fejleszthetők. Hű-ye ötlet: mindenért neked kell fizetned (az orvosai ellátá-sát és az új cuccokát is), ergo elég nehéz lesz összeszed-ni azt az 1000 kopejkit... A **Colosseum** so nem szép, se nem meggyőző, a Koei helyében nem fűznék vérmes re-ményeket hozzá. Július közepén jön, **Playstation 2-re**.



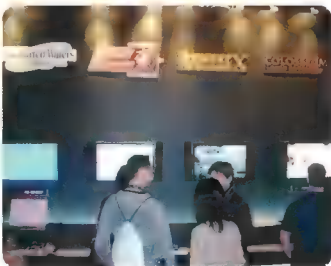
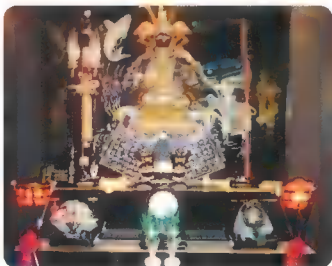
Folytatódik a Három Királyság Végtelenített Románca is: a **Romance of the Three Kingdoms X** (a sorozat fi-zetői éve indult) továbbra is a komplex történelmi strá-tégik rajongóknak fog almatlan éjszakákat okozni. Ha-szárzobán karakter (a Koei „eltérő személyiségjegyekel” és a „korábbiak jóval több drámát” ígér), a politikai le-hetőségiek jelentős kibővítése, és többszínű konfliktus-zi-muláció (a kisebb, helyi cselepetek országos méretű há-borúskodással néhetik ki magukat) – vagyis megkapjuk s kötelező újítás-adagot. A grafika inkább funkcionális, mint szép – de ebben a műfajban ugyeár nem ez a lé-nyeg. Június végén érkezik, **Playstation 2-re**. A cég másik nagy fejűstehene, a **Dynasty Warriors** egyelőre nem jelentkezik újabb folytatással – a Japónban év elején (az Államokban pedig két hónapja) megje-lent



Dynasty Warriors 5 átvándorol viszont Xbox-ra – mint ahogy a negyedik rész is megkapta annak idején s (kissé megkészt) Dobozos portját. Nagy változtatásokra nem kell számítani, s tartalom marad ugyanaz, s grafi-kán paloznak csak egy kicsit. Pontos megjelenési időpont nincs, valószínűleg késő ősszel lehetjük rá a mancsunkat. Elég kevés infóval rendelkezünk s **Winback 2: Project Poseidon**-ról is: a Koei csak egy rövidke trailer mutoga-tott belőle, és annyit árultak el, hogy „a hongkongi akció-filmel stílusú követő felépítéssel” jöttekmenre” számítha-tunk. A trailer ezt nagyjából igazolja: is három lés (egy fiatal srác, egy mesterlovász lányka, és s kötelező nagy darab néger kommandós, rakétavetővel), a realitáson erősen túlmutató akciók – egy golyótl három rosszarác terrorista dől egyszerre, a főhős ifjanc balett-művészetet megszügyenítő ügyességgel táncol és lövöldözött egy csoport rosszfiú között, s néger srác pedig egyszerre két rakétavetővel kapta szét az elbarlott utasszállító hűmővét. Az előző rész inkább a talikus / lapkodás stílusát sejtette elnyőben – a második valószínűleg az akcióra he-lyezi a hangsúlyt. Pontos megjelenési időponton nem szol-gálhatunk, csak platformorientációval: **Playstation 2 és Xbox**.



Végül: **NioH**. A Koei nagyon komolyan támogatni kí-vánja a **Playstation 3-at** – jelenleg három játékát fejlesz-tenek rá, de abból csak a **NioH**-ról vártathatjuk le a leplet (már ha a Sony konferencián bemutatott pár másodper-ces videó lepeleállításának lehet nevezni). A videóban egy szamuráj vagdalozkodik egy monumentális csatá kel-les közepén, ellenfelek tufoját szelgetelve fél rövid idő alatt. Ebből, valamint a játék mögött álló csapatból (a Nabunaga's Ambition és Kessen szerzőiként felőlés Kou Shibusawa ill a direktori székből) arra lehet következtet-ni, hogy s **NioH** valószínűleg is **Dynasty Warriors** által kitaposott sávnyen, halad – azaz stratégiai elemek párosít masszív, sokszereplős akcióval. Megjelenés jö-vőre, kizárólag PS3-ra.

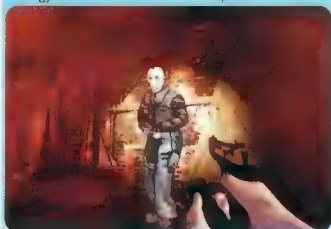




King of Fighters: Maximum Impact - Maniax

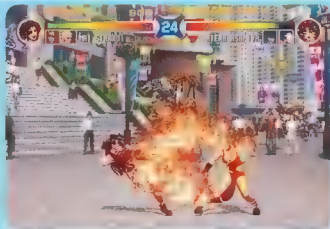
SNK

Számárkähéges halálusa az egykoron legendás kiadó / fejlesztő háza táján. Az egykori SNK szétválást követő jogait utólag létrejött SNK Playmore konzorcium úgy tűnik végleg rádlta a tucatepizódok gyártására, az új franchise-ok keletkezésének utolsó szikráját is mpla fcsendövel ellátva. Ennek megfelelő kinnálattal húzódtak meg a stúdió standjainak a Convention Center egy eldugott zugában. Újdonság nyista, játéktermi átiratok dögivel: elsőként itt van az NTSC területen már megjelent Metal Slug 4 & 5-öt tartalmazó csomag. Nem pazaroljuk rá a drága karaktereket: mindkettő harmadgyenge, észvesztően unalmas és ötletlen alkotás, a sorozat korábbi epizódjainak nyomába sem érhetnek. (Jó hír: nem volt jelen a 3D-s Metal Slug! Talán még van remény, hogy az egész project kivágják az ablakon és átadják az enyészetnek?) Sajnos ugyanez mondható el az Xbox exkluzív, "felturbózott" Samurai Shodown V Specialról, mely egyetlen vásárlásra ösztökélő újítása a választha-



Roll Call

tó karakterek számának növelése. No komment. A 2D-s anyagok szerelmesei ugyanígy egy hasábol - King of Fighters: Maximum Impact - Maniax. Mind a 2D-s egyik legjobb veresédes játékaának teljeseen három dimenzióba átlott folytatása. Gondolatok valami pokolian aljas és gonosz dolagra, majd emlékeim a négyzetre végül szorozzotok meg a végtelennel: ez a Maximum Impact. Igaz ugyan, hogy a mai viszonyokhoz képest ronda mint a bűn, a háttérnek szánt helyszínek lepalipája egy első osztályba járó kis nebuló zsirkretra kredlmánya, de legalább nincs egy szemernyi hangulata sem, nem beszélve az élvezhető irányításról. Xbox tulajok nedves álma, a többi masina szerencsére nem esik át a megjelenését követő traumán. Bár kint tumbol a kánikula, a több évre elegendő hi-



The King of Fighters '94 Re-Bout

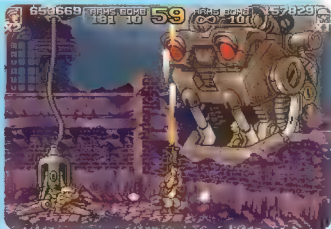
degzuhany után vegyük göröcső alá az utolsó számlaszálat, a 7 szűk esztendőgt meglörő The King of Fighters '94 Re-Bout paramétereit. A szériába élet lehelő első epizód remake-je, drasztikusabb változtatás - értem ezalatt a kényes grafikus megjelenítés kérdését - nélkül! A rohamos léptekben fejlődő hardver fejlesztéseinek hála új grafikus motor préseli ki magából a rajzolt csodát. Elesebb, kontrasztosabb kép, az első bielekél átlátszó, lényegesen folyékonyabb és kidolgozottabb karakter animációkát megjelölve. A Kof '95-ben bevezetett csapatjáték lehetősége implementálásra került, remélhetőleg egy kellemesen kidolgozott multiplayer komponenssel nyakon átlve. Az igazi rajongók kitörő örömmel nyugtázzák majd a "Neo-Geo" opciót, mely a módosítatlan, eredeti King of Fighters '94-et tartalmazza, annak minden bájával és hibáival együtt. Megjelenés! Sajnos még kérdéses, ám ha csak Japánban lepi el a boltokat, ideje nekikolati az importálásból eredő gondok megoldásának. EZT megéri megvenni, bármilyen áron.



Samurai Shodown V Special

SCI

Ki ne álmodozott volna gyerekkorában arról, hogy tűzlob, rendőv vagy épp orvos lesz. Kemény, többnyire alacsony fizetéssel foglalkozóak, igazi hősekkel. Felnőve megváltoznak az álmod, de ez nem jelenti azt, hogy nem siethetünk a rászorultak segítségére, akár a virtuális térben. A Roll Call e három foglalkozás legmegrabzóbb és egyben legérdekesebb elemeit gyúrja össze egyetlen falatba. A New York-ra kísértetiesen emlékeztető Franklin City-re a káosz és az alvilág sötét fellege borult: az utcákat ellepő bandák hada átlvette az uralmat a megalopától felett. Főhősünk, Mason a T-Zero rendőri különítmény tagjaként veszi fel a harcot a



Metal Slug 4 & 5

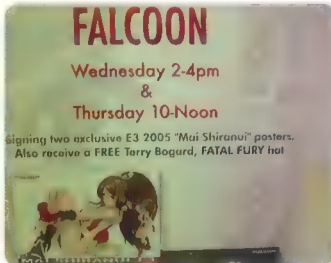
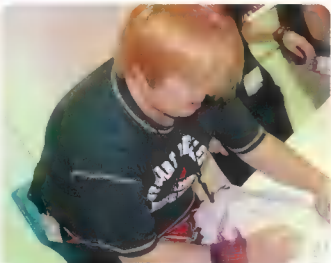
söpredék ellen, a zéró tolerancia elvével megtámadogatott küldetéseken. Legfőbb fegyvere a különleges osztag allopfelszereléséhez tartozó pajzs, mely a legtöbb támadás visszaverésére alkalmas, így nyúlva állandan biztos fedezéket a legforróbb szituáció közepette is. Bár a kiállított verzióban még nem szerepelt, a végleges kiadás hőrosunk mellé 3 társ csatlakozhat. A mentésben és a tűzoltásban jártas szereplők koordinálása adja a játék sava borsát: a medikus kolléga folyamatos gyógyítást nyúlhat, a balás úriember pedig az útkaradályok elintézésében segítgék. Tucatnyi változtatás szituáció - tűzsejtes, emberrablás, bandahőború - elfogadható körítéssel, valamikor 2004-ben.

Mexikó poros és fűléstelen meleg, kiellen tájaira invítló a Dead to Rights nyomdokain haladó Total Overdose. A DEA (Szövetségi Drogellenes Szervezet) titkosügynöként dolgozó (a történet kezdetelej már halott) apa gyermekének, Ramiro Cruz-nak kalandjaiból vehetjük ki a részünket. Kliséhegyek: a megbízó és a gyilkosok felkutatása, a drogkartell teljes felszámolása. Hátsó fenékre rögzített kameraképből tálcácsolt folyamatos akció, a bullet time és az akrobatikus mozdulat-



Total Overdose

tok tömkelegével megtámadogatott mozgáskombinációval. A mésszárlást színeződen a járművezetés képessége adott, nem beszélve a hat ellentét legyilkolása után aktiválható kényő rendszerről. A "gringo erők" csoportos támadások visszaverését teszik lehetővé. Számok tükrében: 65-70%-ban klasszikus Max Payne-re / Dead to Rights-ra emlékeztető pisztolypárbaok, a maradék időben pedig változatos négykérekké irányítás. A sztori 2D-kiáldetés alatt bantokozik ki, minden apró szál kibogarássza további 3D mellemkisszít teljesítésével lehetséges. A mai trendből eltérően akár 30 órára rügő játékidő, remekül koreografált küzdelmekkel és változatos szintekkel tarkítva. Megjelenés szeptemberben, PS2-re és Xbox-ra.





25 to Life



Commandos Strike Force



Commandos Strike Force

EIDOS

A szűkre szabott EIDOS nadrág sajnos az E3-as jelenlétükre is hatással volt. Az évek óta pengeelenlő, a '90-es évek végén óriásnak számító angol kiadó az Expo talán legkevésbé címét tartalmazó felhataloztat ídén a nagyközönség elé. A fő attrakció természetesen ide is a kurrens konzolgeneráció összes fontosabb képviselőjére és a nextgen hullám első fecskejének számító Xbox utódra egyaránt megjelenő vadonatúj Lara Croft kaland volt: a **Tomb Raider: Legend** visszatér a gyökerekhez: a bátorosan gyenge előző epizód után a fejlesztési munkálatokat Crystal Dynamics vette át, a projekt élére pedig nem más, mint Toby Gard került – az új fejelel pattant ki az első virtuális diva címét villámgyorsan megkaparintó hálygemeny és az őt körülvevő jáék alapvető mozgalomrugó. A jelentősen átszabott (véleményünk szerint SOKKAL sexibb és emberibb méllméretekkel rendelkező) főhősnő mellett a játékmenet is jelentős verffrisítésen ment keresztül. A



Free Running



Hitman: Blood Money



Tomb Raider: Legend

centre kiszámított akrobatikus ugrások erőteljesebb használatát mellett a harcrendszert is áldozatul esett az átszabási végző állónak, de ez rppant jó döntésnek bizonyult. Kifinomultabb, lényegesen szórakoztatóbb az utunkba akadó ellenfelek leterítése, nem beszélve a titkos útszaktárról: járműhasználat. Bizony ám, újból a hírhedt benzinfűlő motorcsoda nyergébe pattanhatunk, sőt, a későbbiek során egyéb alkalmatlanságok is az uralkom alá hajthatók. Szemet gyönyörködtető grafika, remek irányítás, a TRI-t legendává emelő modzlatok feltámasztása: „tökéletes” Tomb Raider a horizonton?

Negyedik alkalommal ülti magára fekete öltönyét kedvelt kopasz bérlygylusnak. A **Hitman: Blood Money** a kiabrándító harmadik rész után sajnos

nyomdokain haladó, megjelenéséhez egyre közelede akciójáték a fejlesztés végő fázisában van, így meglepő, hogy az Expon gyakorlatilag már a végleges idomait kellelt. Minden porciókában a műmájer gengsztervilágot felhasználó tradicionális zsebmaffia szimulátor, változatos missziós struktúrával nyakon öntve. A küldetések mind a bűnözők, mind a rendőri erők oldalán teljesíthetők, így a vásárló lényegében két játékot kap egy ártért (hasonlóan a remek The Getaway-hez). Az **Avalanche** Software nem a tradicionális szingli élményanyaggal próbálja elnyerni a játékosok kegyeit – nem is lenne esélye – San Andreas mellett. A hangulaty az erőteljes multiplayer komponensen van, mely a SOCOM szisztiemájára alapozva egyszerre akár 16 játékost is

képes kiszolgálói és egymás torkának eresztieni. A küllem alakíthatósága fontos szerephez jut: a deathmatch-re alapozó netes opció fegyverforgatók kendőjüket, sapkájukat, polójukat és boxerszlójukat is maguk választhatják ki. Még mindig nem látjuk be, hogy mivel is nyújtana többet a 25 to Life mint társai, de mire ezen sorok már nyomtatásban is megjelennek, talán közelebb kerülünk a megoldáshoz.

180 fokok fordulatát véve érkezik a hónap végén a PC-s játékosok körében egykoron hatalmas népszerűségnek örvendő Commandos széria legfiatalabb tagja. A **Commandos Strike Force** az emberetlen nehézségi fokáról hírhedte vált produkum stratiégiába alott megvalósítása után, mint vérbéli FPS tőr a Call of Duty és a Medal of Honor által uralt szcéna babérajára. Szerencsére nem szakad el teljesen a gyökerektől: klasszikus, egy kaptatóra készült lucatjáték helyett a hangulaty a kitalázáson lesz, melyben nagy szerepet játszik majd az összehangolt támasd és egyéb akciók végigvitele. A változatos lokációknak zajló szingli kompány mellett online opció is képviselteti magát, ez azonban elhítt több

szerleplő felvonultató metódus kiteljesedik, ezzel emelve ki a tömegből az amúgy remek látványvilággal rendelkező CSF-t.

Mivel a Core Design elvesztette a Tomb Raider epizódok fejlesztésének jogát, ezért a csapatnak új frencsajtot kellett találniuk. A repertoár utolsó darabja a szintén tavaly bejelentett, ám akkor érhető okokból még nem mutogató PSP exkluzív **Free Running**, mely – PS1-es korszakban megjelent Running World továbbgondolása. Gravitációt meghazudoló modzlatok tömkelege, féktelen futó és ugróverseny a város legeldugottabb zugaiában. A PS2 hátármezsgyéjén lavírozó látványvilág és a remek mozgás-animációk alkotják a technikai masszát. Remek szórakozás, figyelemre méltó próbálkozás. Várjuk.





E3 KORTÉL

A 2005-ös E3-nak szentelt tetemes időmennyiség ellenére most is maradt néhány olyan játék, melynek vagy nem jutott hely máshol, vagy nem tudtuk hova tematikailag bepasszírozni – de mindenképpen megérdemel pár sort. Most ezek következnek.

A Remedy (Max Payne I-III) által fejlesztett **Alan Wake** az egyik nagy kedvencünk volt az idei E3-on. Már a sztorija is érdekelt: Alan, a sikeres horror író a rémálmaiból megritzi az álmait – aztán egy napon elűnik a mennyországba. A hálgymény elűnésével az álmok is elűnnek, sőt, Alan aludni sem tud többé. Egy csendes kikötővárosba, Bright Falls-ba költözik: az itt található, az álmatlanság kezelésére specializálódott klinikától vár segítséget. A városkában összeakad egy, az elűnt barátjára megszólalásig hasonló kishálggyal – az álmok visszatérnek, de ezúttal áréljesebb formában. Alan tudatállójának sötét rémségei meglevenednek, és üldözni kezdik a megalatkojtukat. Álom, valóság, vagy örölmör? Az Alan Wake így, első blökkje a Silent Hill és a Twin Peaks keveréke, de nem túllát



horror – a fejlesztők a „lelektani akció thriller” zónárebe sorolják a játékok. Az Alan Wake bitang jól elhallat vizuális világgal, és csúcstelegróds grafikkával megjelölva: kiemelt szerepet kap a fény ábrázolása, megjelenítése, ah-hoz egy külön technológiát dolgoztak ki a fejlesztők. A helyszínről szögelt városban, illetve annak közvetlen környezetben kedvünkre közzálhatunk, ugyanakkor a cselekmény a missziókra fókuszál elsősorban – akció is lesz bábén, a Remedy-s srácok a Max Payne-hez hasonló látványos jeleneteket ígérnek. A Remedy célja egy olyan élő, legegő világ megalkotása, mely azonnal magával ragadja a játékosokat. A hangulat pedig... legyen elég annyi, hogy már a rövidke teasertől letettük a hajunkat. Pontos megjelenési időpont nincs („májd ha készen leszünk vele”), a leendő Xbox 360 tulajdonosok örülhetnek neki.



Kapjanak valamit a mecha-rangjok is: **Mobile Suit Gundam: Never Ending Tomorrow** a Bandai-tól. Űrben és földi lokációkon zajló hatalmas csaták, a jövő hadviselésének gerincét adó mecha fejlesztésével. Megszokást igénylő, összetett akció/stratégia, melyet már a dugig tömött HUD is jó előre sejtelt. Sajnos az első látásra sokkáló és kaotikus kijelző mellé egy hasonló paraméterekkel bíró irányítási metódus társult, ennek elsajátítása belefelel pár órába. A tervezési hibákat kiegyensúlyozandó a NET meglepően tartalmas. Legalább 2 történeti alátalálódzó kampány, egyenként több mint egy helyszíni misszióval. Grátiszként változatos játékmódok és az animehoz kapcsolódó vizuális materiák gyűjteménye dukál-rangoknak kihagyhatatlan. Playstation 2-es desztináció, augusztus megjelenés – egyelőre kizárólag Japánban.

Ha már Bandai és anime: **One Piece: Grand Battle.** A TOEI ugyanezen néven volt anime szériájának videójáték formába öntése a kalozálóg csúcsára vagyó Monkey D. Luffy kalandjait állít fel, 48 karaktert felvonultatva a szériásuk beol'm up, 4 játékmóddal, a sorozatban hajó-kációkkal és cell-shaded karakterekkel a teljesen háromdimenziós tereppel vegyít grafikával motorral. Jelen állás szerint kizárólag az USA-ban és japán barátainknál fog



megjelenni, de remélhetőleg szeptember premier után az európai régiót is betámadják a rumra éhes hajósok. Még mindig anime, és még mindig Bandai: **D.I.C.E.** Az alaktörténet a Starblyon galaxis védelmére felelősködő katonai osztály változatos küldetési körül bonyolódik, középpontban a Transformers módjára alakot módosítani képes sereg bókáival. Az augusztusra datált teljes verzió mintegy 11 karakterrel száll harcba az akciójátékok túlfűtött világában, közülük eddig nem látott szereplők, középpontban olyan extra missziók színesítik, mint egy F-Zero-hoz méltó futurisztikus száguldas, vagy épp platformerben emlékeztető gyűjtögetés. Bár a megjelölt korlátozást az óvadék éppen elhagyó csemekék, egy egyelőre még ismeretlen képességekkel bíró multiplayer mód is várható az észre tervezett, 100%-ig funkcionáló



változatban. Platformariváltások: Playstation 2, Gamecube és Gameboy Advance.

Folytatással jelenkezik az utóbbi idők egyik legkellemebb kizárólagos akciójátéka: a **Knights of the Temple 2** akció-szerepjáték, továbbra is a svéd Starbreeze a fejlesztő (a kiadó a TDK MediaActive), és ezúttal legalább annyira hangulatos lesz benne a RPG szekció, mint a nagypályás vagdalkozás. A tizenhatodik század alkonyán járunk, és hősnők (most már a rend nagymestereként) ismét a gonosz purgálya: három titkosított városzástást után kútot. A harc komplexebb lett, a látványvilág ismét nagy olt van a színen, a fő sztorivonal mellett közel húsz melléküldetésben lehetünk próbára a bátorságunkat és az észre fent pengéinket. Képességlejlesztés, tárgy és fegyverkereskedelem, többféle lehetséges befejezés, masszív multiplayer örökök – jövő évi premierrel, kizárólag Xbox-ra.

A Blizzard évek óta babusgatót lopakodós akciójátéka, a **Starcraft: Ghost** lassan elkészült – a Nihilistic-et váltva azelőtt a Blizzard által felvásárolt Swingin' Ape teljesen átálógazta a single player kampányt, online multiplayer lehetőségeket épített a Ghostba. A single player szekciót továbbra is Nova néni kalandjai uralkodik: a hálgymény a



zergekkel, a protossokkal és terranokkal egyaránt felveszi a harcot a játék három fő helyszínén (Mar Sara, Ash 'Arak és a Vaycor 5). A Ghost akcióközéppontú lett, mint korábban volt, de a lopakodós / titkári elemek (láthatatlanná válás, rejtőzködés / függészkedés) továbbra is a helyükön vannak. Nova széles fegyverarszenálóból válogathat: többek között Perdition Lángszörő, Gauss Puskát és Torrent Sörétest kaphat elő az oldalzsebéből. Az újjann bejelentett (online) multiplayer módusz a hagyományos MP harcúrozáson (DM, TDM, CTF, King of the Hill) kívül egy egyedi módozattal (Capture the Base) és választható karaktercsapatokkal (Ghost, Marine, Firebat, Light Infantry) felvonultat. Megjelenni 2006 elején (PS2 / Xbox / GC) – ezt remélhetőleg már tartani tudják, és nem kell újabb fél évet várunk rá.



Várjunk csak, mi is lenne rá a legjobb szó? Igen, megvan: *csalódás*. Csalódott vagyok, nem is kicsit. Az idei E3-tól vérszédítő izgalmatok, a jelenlegi generációs játéktínkákat feltételezt, és a következő generáció látványos, sokkolt, feldolgozó bemutatókat vártam.

A sokat végül is megkaptam, csak nem úgy, ahogy azt a kicsi lívid magában elképzelte. A Microsoft MTV-s bohócádsza butácska és erőltetett volt (tudom: nem nekem szánták), a konferenciájukon tett kijelentéseiket („Egy millárd felhasználó a következő generációban!”) pedig maximum a Dabozt esténként csókolt búcsúztató, és gondosan betakarított rajongótábor volt képes komolyan venni. Teljesen rendben van az Xbox 360 magában is fiúk, nem kell tilganygázni a dolgot, az álmatokra meg pláne nem vagyok kíváncsi – majd én eldöntöm szépen, hogy kell e nekem az új HD korszak, meg a felsőbbrendű technológia, a kicsavart digitális film-filozófiátok tartásuk meg magotoknak, ha egy mód van rá. Kérnek inkább még három *Gears of War* szintű játékot, lehetőleg nyitócímek – az ilyesmi engem meg valószínűleg a többi sorstársomat is sokkal jobban meg szokott győzni, mint a végtelenített megafonaszalagról ömlő szöveg marketing-nyál.

Ugyanezt persze a Sony-ról is nyugodtan el lehet mondani. Kevesebb patetikus duma, viszont annál több pre-renderelt videó: szemfényvesztés a sokadik háttérnyom. Lehet grafikonozni, lehet dobálni a terraformálókkal meg a gigahertzekkel – csak éppen értelme nincs sok. A játékosok kilencvenkilenc százaléka kinnál van az egész, nem ludjak (és nem is akárák) beledúlni magukat a „Cell vs. többmagos PPC processor” témakör rejtelmeibe. Ostoba dolga lenne már most elkezdni a két rendszer összehasonlítását: nincs végleges hardver, nincsnek végleges játékok egyik oldalon sem. A nagy felhajtás egy dolgot eredményezett csak: a két gép köré csoportosuló kemény mag (a hardcore fanboy-sereg) kapából egymáson ugrott, és azóta is rágódnak a nyúlógumicukron. Egészgőszög várják, a hardver-preferenciáit valós tényekre alapozó, lelelkben egyik piaci szereplő felé sem elkötelezett videójátékok-rajongó azonban jobb, ha megvárja, míg tisztul a tüzi/áték után maradt füst, és aztán dönt. A technikai adatok és a szakértői listák önmagukban semmit nem jelentenek – ezt a hibát most mindig a játéktínkákat és a szolgáltatások fróniján vivjük, a győzelmet nem gigahertzekben, vagy a GPU nyers teljesítményében mérjük.

A Nintendo pedig... A jó öreg N kártyaiba lassan képtelenség beledúlni. A Revolution egyelőre mítosz, amit vagy elhiszünk, vagy nem. Valószínűleg nem csinál ennyit vártam, hogy végre mutassanak *valamit*. Nem mindent, en az egész képet, csak mondjuk a felét, vagy a harmadát. Ehhez képest gyakorlatilag semmit nem árultak el.

DVD lejátszás, online készenléti? Hééé, srácok, ébressz! Ezek a többieknek több éve alapszolgáltatásnak számíltak, szinte megemlíteni is felesleges volt. Letölthető retro-katalógus? Késszi szépen, remélem átköztöl olcsón adjátok a játékokat, mert márora nincs kedvem hardver-szort is teleltetni a zsebeket *ugyanazért* az SNES... Zeldától. Jellemző, hogy az E3 által közléken forgó fake videók és a folyamatos netes pletykák sokkal nagyobb izgalmat generáltak a Nintendo háza táján, mint amire a cég „saját külföldi” képes volt. Jellemző, és egyben szomorú: nem volt túl jó dolga Nintendo-hívőknek lenni mássz tízenyolcadika és huszadika között. Még szomorúbb, hogy a Revo látványaradása a Nintendo mással sem tudta pótolni. Gameboy Micro? Aranyos, de kihagytam, == SP-m tökéletesen működőképes, és amúgy sincs szükségem egy mini-GBA-ra. Cube játékok? Az új Zeldán kívül néma csend. Érdekes, hogy a Nintendo revidál, újszerű játéktémáiról beszél, közben a Kocárka szamólatárolat adják ki a Mario-mellékágakat. Mario Foci, Mario Baseball, Mario Tánccsa. Új Super Mario és Mario Kart NDS-re. Mario Gaiden *mindenhová*. Így kezdődne a forradalom? Kétfelm. Az NDS-en legvalószínűbb történnek izgalmas dolgok, még akkor is, ha némelyikük (Elektroplankton) annyira izgalmas, hogy már nem is játék.

Aprópó, izgalmak. A nagy nextgen nyomulás akkora árnyékat vetett a jelenlegi generációra, hogy az idei E3-on alig találkoztunk a mostanság bírtokolt gépeinket érintő új bejelentéssel. Remélem, hogy == inkább taktika a kiadók részéről (nem akarták, hogy a játékaik elűnjének, szűrkének és kopotásnak látszanak a nextgen „csodák” mellett), mintsem tendencia a 2004-es / 2007-es szezonra. A jelenlegi generációra meglátásom szerint még legalább két évig szükség van. Egyrészt azért, mert még mindig lehet rajtuk *nyagyn* szedni dolgokat alkotni (Okami és Shadow of the Colossus PS2-n, Half-Life 2 Xbox-on, az új Zelda Cube-on), másrészt meg azért, mert nem mindenki fogja káposból, == megjelenésük napján megvásárolni a (kezdetben nyilvánvalóan a manapság megszokott konzolárakat jóval meghaladó pénzösszeget kintál) következő generációs masinákat. Az új generáció egyébként is sok szempontból más lesz, mint a jelenlegi – ezt már most látni. Olyan szolgáltatások (jelölés: online és kiterjesztett multimédia) kerülnek előtérbe, amit / amiket most még csak másodlagosan, amolyan hozzáadott bonuszként használnak.

Túl vagyunk tehát a nagy bemutatkozások, de az nem olyanra sikeredett, mint amilyenek megadulnók: hangos volt, látványos volt, de nem volt kielégítő. Többre, valami *kézzelfogható* élményre számítottunk, nem üres dobokozók, és még üresebb szövegekre. A konzolpiaci mindhárom szereplője Alice-t vizionálta mago elé, Csodaszőzsgában. Csillámport hintettek a szemünkre, de nem engedték (vagy: nem állt módjukban megengedni), hogy megfogjuk, komoly próbának vessük alá az új portékát. Jövöre,

2006 májusában változni fog a helyzet: túl leszünk az Xbox 360 premieren, talán a Playstation 3-én is, a Nintendo pedig kénytelen lesz előállni == Revolutionnel – nem lehet az idők végezetéig titkolózni, és arra hivatkozni, hogy a gonosz konkurencia azon melegeben ellopja a forradalmi ötleteket. Akkor majd okosabbak leszünk. Akkor meglátjuk, milyen mély igazából a nyúl ürege.

Liquid

E3 2005 - MARTIN SZIMÉVEL

Rövid leszek és velős.

Szeretem az E3 kiállítást. Szeretem, de nem azért, mert látok mozgásban egy Shadow of Colossus-t PS2-n, vagy egy Half-Life 2-t Xbox-on – vagy egy akármit. Gyönyörű játékok, de úgy, hogy kétszázán állnak mögöttem, és lehetnek a fülemben, hogy egy vakmárha áthúzza egy fizikós bórondót a labodán, esetleg egy előre ható, de balra bámuló holdkörös leveri a fél arcodat a degeszre töltött táskájával, elmozdítellenek. Majd otthon, nyugodtan...

A hangulata miatt szeretem az E3-at.

A nyüzsgés miatt, a sok apró lánivalól miatt. Komoly „moz” az E3. Ha nem a monitorokat nézed, akkor fészdek fel az igazán állat dolgokat.

De előbb essünk túl a nehezén – *nextgen*.

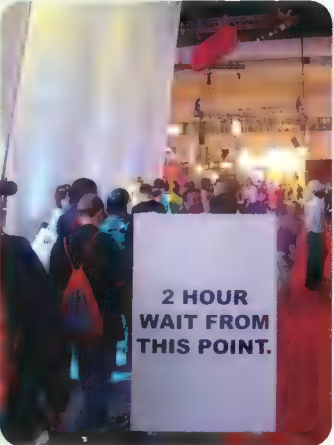
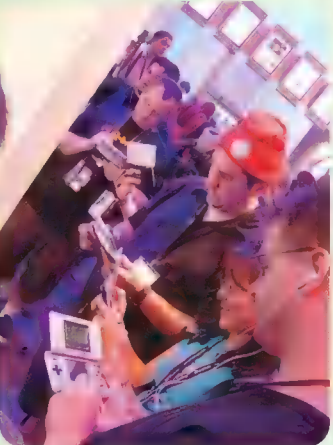
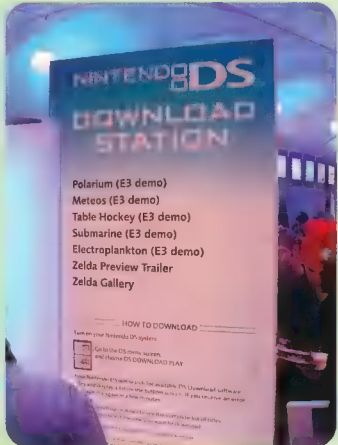
Aranyos. Szép gép a PS3, szép a 360, és majdnem biztos, hogy szép lesz a Revolution is. Csak még egyik sem *létezik*. Nincsenek nextgen gépek. Van három szép dizájnos, üres doboz, vannak ígéretek, de valójában *semmi* nincs.

Az idei E3 == nextgenre lett kihegyezve. PS2? Xbox? Gamecube? Ugyan kérem. Ott, azaz öt érdekes, egy komoly gamer számára egyáltalán értékelhető játék a világ legjobban eladott, legiskeresebb jelenleg futó konzoljára, a Sony-váskájára? Három, esetleg négy a legerősebbnek mondottára, a nagy fekete Dobozba? Egy, azaz EGY arra a gépre, melyet kizárólag == fanatikus rajongók, a hírhű szamurájok tartanak egyáltalán életben? Vicc == kérem, vicc.

Itt az ideje a váltásnak? Tényleg itt van?

Most, amikor végre valahára kapunk egy állat FPS-t PS2-re, a Killzone-t, most kell váltani? A papsáknak verjük a földhöz, olyan komoly a GT4, és azzal végez. Odáig meg vissza vagyunk a Tekken 5 színvonalától, és akkor most annyit?

Az Xbox-osok csirkét áldoztak a Forza olitárán? A Halo 2 úgy tarolt, amit a csunani? A DOA már majdnem váltás? Erjünk be ennyivel!





Szerencsétlen Nintendások a sok nélkülözés ellenére is még bíznak a Kockában? Most meg gyűjtsenek koszorúra?

Uraim, elment maguknak az eszük?

Mi, a játékosok, úgy gondoltuk, hogy ha önök végre megmutatták, hogy mégis lehet rendesen programozni a PS2-t, mégis lehet császár autóversenyt írni Xbox-ra, és elhatároztuk, hogy az új Zeldóért most már tényleg veszünk egy GC-t is, akkor most végre eljön a Kánaán. Kapunk majd sok-sok Killzone szintű, Forza szintű, és Zeldá minőségű játékat. De nem kapunk. Vegyük meg az új gépeket, majd azokat...

Aha.

PS3, Killzone 2. Render? Persze, hogy az. Jobbra néz a csávó, véletlenül pont jobbra esik le egy gránát. Balra néz, pont valaki a kezébe ad egy aknavetőt. Uraim, azért hülyék mi sem vagyunk. Knockout Kings, real-time? Persze, a nagy sz*r. Másnap meg ott megy ugyanaz a „real-time” videó az EA standon, zenére vágva. Még a visszajátzás is ugyanott van.

Xbox 360, Need For Speed, Ja, G5-ös erőgépekről. Nextgen, mi? Kicsit szebben csillag ■ kocsit? Szebb a táj?

Nextgen? Nekünk ez a nextgen ■ kell. Ezért nem veszünk 360-at. Elég nekünk ■ Forza csillagosa is, csak csillagja még vagy 5 hasonló játékban.

Két szék közül s'eggre ültünk, a padlóra. Le.

Tudják ural, mire volt jó ez az egész? Hogy megint legyen min marakodnunk. Én majd ezt veszek. Én meg majd azt veszek. Önök meg röhögnek a markukba. Mi meg jó nagy marhák – nem, nem is – jó nagy birkák vagyunk...

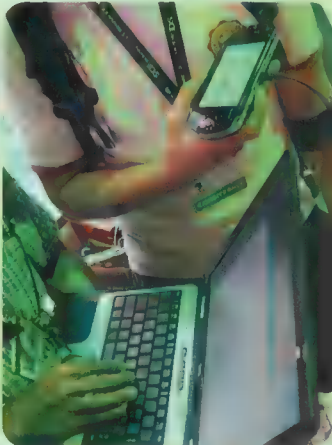
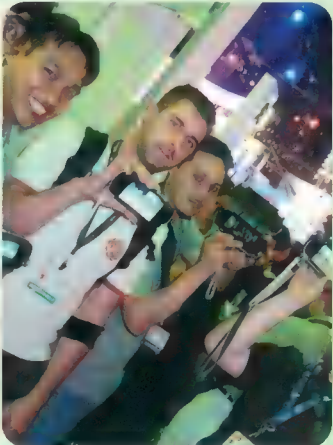
...szóval E3, meg ■ mozizás, meg a kis opróságok, meg a hangulat.

Nintendo. Állj sorba. Nem érdekes, miért, csak állj. Áll körbe a standot, aztán ha álltál 2 órát, éj oda egy táblához, hogy „innen még 2 óra sorban állás vár rád”. Álljon, akinek hat anyja van. Inkább odamegyek az NDS letöltő állomáshoz, és a körülöttem álló, hozzám hasonló megszállottakkal együtt letöltök egy pár E3 játékdemót... aztán összekapcsolódunk, és együtt nyomjuk. Azt sem tudom, kik ezek. De ők is ugyanazt a gépet fogják a kezükben. És ■ így jó!

SNK. Állj sorba. Itt lesz Falcoon, a híres manga rajzoló, és limitált példányszámú posztert dedikál. Állj sorba 3 órát, de ha nincs szerencséd, és a végére tudsz csak bejutni, négyet. Álljon, akinek hat anyja van. Odalépek egy szimpatikus fazonhoz a sor legelején, és megkérem, hadd álljak be mellé. Unalom. Előkerülnek a PSP-k. Nevetek. Héi srác, nem is ismerik egymást, soha nem is látták, és mind a hatuknál PSP van. Neked mid van? Uj Star Wars film a memóriádról! Kell? Neked? Videó! Kell? Dugiuk össze a gépeket. Nálad? Laptop. Kiírtam CD-re? Persze. Azt sem tudom, kik ezek. De ők is ugyanazt a gépet fogják a kezükben. És ez így jó!

Szóval E3. Baromi jó. Csak nem azért jó. Hanem másért. Jó a nyüzsi. Jók a csajok. Jó látni, hogy mások is ugyanolyan Megszállott Játékosok, mint én, mint te, vagy mint ő. Ne álljétek egymást srácok, mert ebből csak a Szentháromság profitál.

Matrin





HARDVER-SZOFTVER ROVAT

A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE II.:
A NES-TŐL A 3D FORRADALOMIG

Az 1983-as válság okai a mai napig nem tisztázottak teljesen – 1982-ben, az Activision-per után third-party fejlesztők egész hada kezdte VCS játékok fejlesztését, mindennemű minőségi kontroll nélkül. Némelen játékok gammaja, befejezetlen sorozatok és vezetési válságok – a videojáték ipar mindennapija, ami miatt a vevők egyre inkább elfordultak a cégektől és a szórakozás ezen formájától. A belső harcok miatt az Atari 400-ral és a VCS-sel inkompatibilisra tett 5200 nem váltja be a hozzá fűzött reményeket, a játékok pedig gyengék, nem lenyűgöznek: az El Paso-i üzem bezárásakor 14 letehetőnyi játékot átnak el Alamogordo közelében... Új Mexikói sivatagban. A gyengéklődő gazdaság és a személyi számítógépek (különösen a Commodore 64) előretörése belpia és csöbde sadorja a többi platform holdjait is: kilépett a Mattel, a Magnavox és a Coleco, tönkrement a Cinematronics. A Videojáték Négy Sötét Éve 1983-tól 1987-ig tart, melyből a Nintendo új kiadási politikája jelentett majd a kiutat és amely megváltoztatja Japán domináns szerepét a videojátékok világában.

FAMICOM / NES

Az Egyesült Államokban és Európában, azaz a Nintendo által kiadott NES játékok egységes szürke dobozokban kerültek piacra (a jobb felső részen elfoglalt képpel), fekete porvédő „tasakban”, ami alól egyedül a Legend of Zelda első, aranyszínű sorozata volt kivétel. A műanyag cartridge belekerült a tenyérnyi papírdobozba, melyen az egyetlen kötelezően



megjelenő elem az Original Nintendo Seal of Quality „pecsét” volt (avval az Államokban és kör alakú Európában). A korai játékok dobozán még megtalálható a kategória besorolás is – a cég nyolc színies emblémát alkalmazott a játék stílusának megjelölésére. A nem hivatalos, az- az a Nintendo licenc kikérésével kiadott dobozok, bár a gép kialakítása miatti szükségserű- ségben nagyobbik követelt a NES kizárólagos, ám sokkal érdekesebb és változatosabb fel- lületet és csomagolással kerültek a boltok polcaira. A Nintendo mindig fogal- körömmel har- colt a licenc nélküli kiadások ellen, valószínűleg nyert a Tengen (Atari) ellen, veszített



Lewis Galoob Toys-szal szemben és soha nem volt elég bátor kikezdeni a vallási témájú játékokat kiadó Wisdom Tree-vel. A japán Famicom nem elár- hanem felülült volt, ezért a keletkező USA / EU túsztól eltérő alakúak voltak, jobban hasonlítanak a későbbi SF / NES videojátékokhoz. A rossznyelvek szerint azért lettek jóval nagyobbak a Japánon kívüli kiadások, mert a Nintendo akart bajlódni a szövegre átirásával, és a kezeltetése bele kellett férnie a 60 / 72 lúts órálatokba is, amelyre NES géphez volt szükség. A japán kiadásokko- ri szebb grafikák kerültek, nagyobb képekkel és ábrákkal mind a dobozokban, mind a kezelt- tőkön, melyek nem voltak kötelezően egyszerűek. A Magyarbanban is elterjedt „sörgő kezelt- tők” eredetileg a japán FC kazik voltak, mind alakra, mind pedig színre.

A Famicom csak Japánban kiadott floppy lemezes kiegészítője, a Famicom Disk System lemezei jel- lenzőzések sárga, elvélve két színű lemezekben kerültek kiadásra, vékony műanyag tokban és pár lap- os fűzéssel. Az FDS kopcsán a céget akkor és ott megmérítette a modemszerű szele: a boltokban ki- llyított speciális Nintendo gépek üres lemezekre olcsón (500 yen szemben az 5000 yenes dobozos árral) másoltak fel jogtisztított játékokat – és ez a szolgáltatás 2003. szeptember 30-ig működött!



SEGA MASTER SYSTEM / MARK III



fantasztikusan szép, kék alapú csomagolása volt a játékoknak.

ATARI 7800

A 7800-at az 5200 utódjának szánták az Intellivision és a Colecovision ellenében, bele- építve az elődéből oly fájóan hiányzó VCS kompatibilitást is. 1984-ben a projektet befa-



gyasztották, és csak 1987-ben vették elő új- ra – hogy az egyébként jó gépek ekkor már esélye se legyen a zenitén álló NES-sel és a szintén népszerű SMS-sel szemben. A csoma- golásban azonban nem tudtuk megjelölni: a szokásos atari szűz keret a dobozban és a kezeltetők, mint a VCS-ről öröklött, a heve- nes éveket idéző betűtípussal felírt „7800” szöveg, egy pár oldalas „kezelőnyelvcsékkel” megdobva. Az Atari menségére legyen mondván: ekkor már nem a Nolan Bushnell-féle el- kötelezett társaság vezette, hanem Jack Tramiel, aki arra használt, a céget, hogy a Com- modore-tól való kizárás miatt elégteltet vegyen, és erre nem a konzol divízió, hanem az XL és XC személyi számítógép sorozatok voltak alkalmazva, mint Amiga ellenében. A késő- bi, de még mindig 8 bites Atari XECS kezeltetők semmilyen egységes formájú nem m- csak a gépbe való illesztés formáját tartották meg a kiadók, minden más saját elképzelés szerint formáltak.

PC ENGINE / TURBOGRAFX 16

A NEC és a Hudson Soft közös gyermeke Ja- pánban a NES népszerűségével vetekedett, ám soha nem tudott versenyezni kelni a Nintendo és a Sega gépeivel az Egyesült Államokban és Európában. Ez a gép volt az első, melyhez CD kiegészítő lehetett kapni és jelentek is meg CD-s játékok szép számmal, ám a gyári adar- dardozás, a HuCard (VideoChip) nevű vékony, hitelkártya méretű memóriakártya volt, mely CD tok szerű, de annál vastagabb műanyag csomagolásba került. A kártyán levő kis ábr- árszkálat (a csatlakozó felett) bőven kör- pátolja a szemléltető a borítás fantasztikus szin- kavalizációja. A TurboGrafx játékok a megtar- tottak igényes csomagolásait, a nyugati í- lészhez igazított grafikai megjelenés nem ment a minőség rovására.





HARDVER-SZOFTVER ROVAT

A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE II.:
A NES-TŐL A 3D FORRADALOMIG



MEGA DRIVE / GENESIS

Az SMS szűk évei után a Mega Drive / Genesis kazikra végre képek kerültek és lekerekítettek – eleket is, a civilizált igényeknek megfelelő módon. A cég bölcsen továbbvitte a



műanyag dobozokat, míg a Nintendo még az N64 korszakban is a könnyen tönkremenő és nem ideálá, igaz, olcsóbb kartont erőltette – sok gyűlő tudna mesélni erről. Az átlagos amerikai Genesis kiadás dobozán és kaptáján piros alapon nagy Genesis felirat rombolja össze: a japán kiadás CD-s level case formát követve. A japán kassza anyiban volt más, hogy a szelére fogást könnyít bázisát kerüli. Érdekes megjegyezni, hogy egy konzolra kiadott játékok csomagolásának kivitelezése mennyire egységes képet mutat – amennyire a MegaDrive grafikák olyan „semmi különös”, nem csunya, de nem is szép kinézetűek, addig a japán Saturn játékkidások minden képzeletet felülmúlva szépek. Nyilván összefügg ez valahogy az adott korszak és az adott konzolt választók ízlés-világával is.

SNES / SUPER FAMICOM

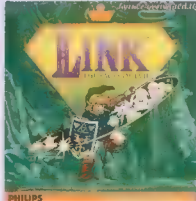
A Super Nintendo mindenki ismeri – a téglalap alakú papírdobozával, benne a papírból készített kezdeti kézzel és a belepréselt kézikönyvvel és a masszív szürke cartridge-ekkel, melyek furcsa csavarok tartanak össze. Az Egyesült Államokban a kazi szögletes, Európában és Ja-



pánban lekerekített, de minden formájában kerül és valamilyen grafikai elem. Talán senki sem lépődik már meg azon, ha azt mondom: a japán kiadások minősége felülmúlta az amerikai és európai társait – szebb grafika, műanyag kezdeti kézzel és színes kézikönyv, jellemzően kecsesebb, magasabb dobozban. Mivel a cartridge-eket nem sújtotta a waraz olyan mértékben, még erre sem lehetett fogani a súlyú kiadásokat – egyszerűen a Nintendo magasztalt tette az európai piacra, ahogyan tesz ma is, annak ellenére, hogy akkor még nagyon szűk volt a piaci kör, pedig saját sítját ássa. Ők tudják. De még ha olcsóbb is a papír, azt nem vagyok képes fellogni, hogy a király „Assault Suit Valken” címből miért lesz goggyi „Cyberbator”, mire Európába ér, és milyen ördögi sugallat miatt veszik ki a játékból a pörbeszedek alatti manga-szerű ikonokat a PAL verzióban?

ÉS A TÖBBI...

A Fujitsu FM Towns gépe volt a első CD lemezes konzol – ezzel indult be a csomagolás igényességének hanyatlása a videojátékok világában. Az optikai lemezek felületének nyomása drágább, mint a papír, így gyakoribb voltak a kevés színrel megnyomott lemezek, melyet a CD tok 12x12 centis papírral góbbalokt kompenzálta. A Philips CDi lemezek köré egy színes kartonbarító is került, mint disztó elem, amely a kiadástól függően volt szebb vagy csúnyább – mindenesetre jóval gyorsabban elhulott, mint a kemény műanyag CD tok. A Neo Geo csomagolása, bár magával hozta arcade hangulatát, ám semmi újat vagy különlegességet nem szolgált – a tok általában kb. 80%-át elfoglalta grafika gyakran viselte a játékok akciódús vibrálását, a bősége cartridge-re pedig apró képsékek kerültek, melyek kis alakú füzet. A kazettás gép mellett CD-s kiadás is készült, melynek játéka – legjese – Neo Geo CD megjelöléssel kerültek a boltokba.



A 3D forradalom a játéktejlesztés növekvő költségei miatt együtt járt a csomagolás minőségének visszaesésével. A PlayStation és az azt követő konzoloknál a játékok egyetlen csomagolása a CD vagy DVD tok maga, melyek megpróbálták belepréselni a kézikönyveket is – míg a PlayStation és a Dreamcast vastag tokja erre adott lehetőséget, a DVD-k minőségét kettesre alig pár oldalas füzetek helyett. Történeti sorozatunk utolsó részében (a jövő hónapban) ezért inkább a különlegességekre utazunk, a Metal Gear Solid Gold Packét és GameCube cserélték műanyag pokkettjét és annak rojngóját. Addig is jó nyemlást és sikeres poszt-E3 traumakézelést kíván:

hxx





HARDVER ROVAT

SONY PSP – AZ ELSŐ BENYOMÁSOK



Mindenkinek van véleménye a PSP-ről. Annál markánsabb, minél kevesebbet tud róla. Az a leghangosabb, aki még soha nem fogta a kezében, nem kapcsolta be, nem játszott vele egy percet sem.

Présfeszültség. Tudni kell megmondani a frankót. A konzol-háborúnak addig a pillanatig van értelme, amíg meg nem jelenik a vita tárgya. Utána, akinek van egy kis esze, az partatlan viták helyett játékkal tölti a szabadidejét, akinek nincs, és folytatja a háborút (melynek soha nincs vége, hiszen nem lehet győztese), arra már senki nem kíváncsi...

Jelen cikkben nem lesz megmondva a igazság. Nem lesz kihirdetve a győztes. Nem pontozunk játékokat. Nem mondjuk meg, hogy a PSP vagy a DS jobb. Ezt majd mindenki eldönti maga, ha szeptemberben, az európai debütálók lehetősége lesz arra, hogy valóban összehasonlítsa a két készülé-

ket, és eldöntse, hogy saját igényeit melyik képes jobban kielégíteni. Egy szó mint száz: ezek mind hiányozni fognak jelen értekezésből. Szeretnénk ugyanakkor megosztani az első benyomásokat, a doboz kinyitásának pillanatától egészen a nyolcvanadik Ridge Racer versenyéig. Semmi nem szentírs – a döntést mindenki maga hozza meg.

A TALÁLKOZÁS

Value Pack utazik velem hazafelé a táskában, pontosan két órával azután, hogy Martin telefonban feltette azt a kérdést, melyre épeszű tesztelő nem mondhat nemet: „Elvállalasz egy PSP bemutatót?” Egyik oldalról a felelősség nyomja a vállamat (ha dicséret, Sony van, vagy, ha szűz, szimplán csak hülye... az objektívítás a legszubjektívebb dolog a világon), másik ol-

dáról a nagyszerű lehetőség. Nem is bírom sokáig, öt perc séta után beülök az első gyorskajálódá, berendezek egy alibiménit és azonnal felnyitok a dobozt. Hagyuk a nyers technikai paramétereket, hiszen ezeket vagy kívülről hűja mindenki mostanra, vagy egyáltalán nem érdekli a téma. Ezek elhelyezkedését arról szó, hogyan tapasztalja meg az egyszerű, kiélezett játékos a régóta várt tulajdonságát.

Az első élmények kaotikusok. Egyszerre mindent akarok látni, de a gép bekapcsolása nélkül. A méretek annyira lenyűgöznek, mint a szülönyt az autósmoziban, elsőre szinte aggodok: nem lesz ez túl nagy kézkonzolnak? A kérdés persze prózai, tudtam, hogy nagy lesz a kijelző, lévén szélesvásznú, és ugyebár soha senkit nem hallottam emlegetni érvelni, hogy Junoszy lévén jobb játszani, mint 100+ centis plazmán. Kezembe fogom, forgatom, próbálom a gombokat, hogy



HARDVER ROVAT

SONY PSP – AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

mennyire esnek kézre – ugyan még el sem indítottam, elégedetten nyugtázom, hogy tökéletesen illik a kezembe. A súly is pont tökéletes, ha könnyebb lenne az lenne baj, ha nehezebb, akkor amiótt sírnék.

És még mindig várunk a bekapcsolásra. A gombok száma szintén mellesz vagy az első pillanattól, rövid számolás után tisztelencelatom látszik, és mivel ezt a számot nem hiszem el, újraszámolom. Újra annyi... Persze ezek közül több mint tíz már évek óta alapértelmezett minden kézikonzolon, a D-pad, a Sony konzoloknál megszokott Hidenzükz-Kör-X Nygzezt, a flippergombok, valamint a Start és Select nem lap meg, viszont a két gombbal szabályozható hangrész már annál inkább. Ez kétségkívül sokkal elegánsabb megoldás, mintha nyolcvan éves emberként jellemző szűkszavú alitóttánok a hangrész. Jól, ezt a később működés kiderül is be igazolódik, minnival finomabban lehet így állítani a hangot. Mellette helyezkedik el a Home gomb, melyről elsőre az internetes böngészők jutottak eszembe. Ennek a valódi funkciója később derül ki, a gép főmenüjébe juthunk a segítségével, ami a fontosságot beállítottak végrehajtás, bekapcsolni a gép állapotát tudjuk a gépet, majd ezután mindjárt le is zárthatjuk (lock) a gombot – azaz hiába tesszük zsebre vagy nyúlunk rossz helyre, még véletlenül sem lesz esélyünk arra, hogy akaratlanul kikapcsoljuk ezek után – de azt hiszem ez a funkció sokkal számra ismerős lehet pl. a dicsanemelés. A töltés csatlakozója alul, míg az USB port felső helyzetűek el – utóbbi arra lesz megfelelő, hogy mindenféle multimédiás anyaggal töltsük meg a memóriát, mivel csak a két gombbal több szót is ejtünk, hiszen a PSP sokkal több egyszerű játékgéppel.

Ha már a memóriáról tartunk, ennek a befogadó nyílása a bol kezünkkel helyezkedik el, a gépnek láthatólag minden centiméterét igényeztek egyszerűen kinyitni. Az UMD-lemezek hátulról eltehető a PSP-é, ezek behelyezése azonnali, nem számított tehát senki arra, hogy várakozni kell, míg bármiféle töltés kicserél – leginkább arra emlékeztet az egész folyamat, mint amikor egy magába behelyezők a kazettát (kinyit, betesz, visszacsúsz).

Teljesen jókás kérdés, hogy azok után, hogy ezernyi gomb és aljzat látható arra, mennyire érzte meg csinos kinézetét a gép. Mindenképp látott róla tényeket, de ugye az ételeket is lehet így főzni, hogy az emberek összefusson a nyál a szájában, aztán amikor elénk tesszük, az összepakoltság mégis sokkal ragyogtatón és kevésbé kíváncsi. Itt pont az ellenkezője az igaz, hiszen a **PSP közben tartva szebb, mint bármely képen.** Az után színe felelőse alulról töltődik, a flippergombok állásukhoz, egy időse olyan érzetet keltenek, mintha üvegbe lennének, és a képernyő gombelrendezése a hatalmas képernyővel együtt olyan harmóniát alkot, mely akaratlanul is arra a kijelentésre késztet mindet: 2005-ben valahogy így kell kinéznie egy kékszer... nem, dehog, egy kézikonzolnak. Nem szívesen dicsekszem, ha nem fizetnek érte, de a nincs mese: gyönyörű. A csillogások egyetlen dolog után csupán: az üljemotortól is legyengült meglátások, de ez legyen a legnagyobb probléma.

A MEGLÁTÁSOK

Kezdődjék hát meg a belső értékek feltárása és felhárítása, azaz a bekapcsolás gomb elmozdítása utáni pillanatok megőrzése!

Na ide kéne a fényképezőgép. Az hagyján, hogy szemet el a Ridge Racer visszatérőszék között – magyarul Martin ép egy verseny után kapcsolta ki a gépet, és mindenféle menüszerű menüjűt persze helyett a gép ezt magától megkezdte... de a kezdési pillanatok olyan maradóan nyomot hagynak az arcomon, mely után kalapáccsal kellett visszacsapkodni az állkapocsom a helyére. Nem kívánom tovább círozni: az első PSP játékelményem kb. azzal volt egyenlő, mint amikor valaki évekken keresztül játszik a Gran Turismo második részével egy 35 centis tévén, aztán egyszerre megyezik a negyedik részt és hozzácsap kiegészítést egy 105 centis plazmát, beüljára, aztán rájön, hogy mindig lehet újat mutatni.

Felírásom ne essék: tudtam, hogy grafikaival sokkal többet tud a PSP minden eddigi kézikonzolnál. Ezt mindenki tudja, meg a legelgátlóbb Nintendo rajongók is. Ez NEM megkezdés. Az viszont igaz, amikor a kezemből fogadt a szíves, visszám nagyképernyőt. Ott al elől, megírhatlak, mintha a kezembe vennék a hatalmas plazmát, csak itt éppen nem fűd össze magunka a selym, hanem tetszelts vele egy kőrt.

Színgörge van. Éles kép van. Nagyképernyős élmény van. Ez valami egészen más, mint amit eddig a handheldeknél átéltünk. És ez azok után eszembe jut, hogy példák Mario-ra hasonlítok bármilyen gyönyörű az első PSP élménye után megkezdés. Az viszont igaz: gyönyörű. DC szintű alig új meg grafikát lát, azt kell, hogy mondjam, eljött az a pillanat, amikor kezeltél a handheld pán, mint amikor idején a tenger, és – bár nem lenne igaz a jóslatom – a két oldal szemellenész rajongói kísérlete! – lesznek arra, hogy megértés a másik felét. Vokok abban a helyzetben, amikor semmi nem érnyit, mint a tiszta szemmel látás, rajongásuknak megvan a maga fókuszponta, melyen túl nem létezik más, csak az „ellentét” megvesse, mely csupán egy dologból táplálkozik: a meg nem értésből. Mivel az a gondolat már önmagában is egy külön cikk tárgya lehetne (továbbmegyek: jelen lap hasábjain már egy külön, kisebb felhárítást kiváltó cikk tárgya volt), így kanyarodunk vissza a cseppet sem egyszerű játékosok kelvőlegének bontgatására helyett egy sokkal érdekesebb témára. Ha már elindult az első játék, bizonyára az első élmények után lesznek továbbiak is. És nyíleg.

AZ EGYÜTTÉLÉS

A Ridge Racer sokkal számra ismerős lehet, én bevallom, a legutóbbi „nagykonzol” megtestesülést már csodálatként élt meg. Nem tudom, kinek mit jelent a nyitván foglalom, de számomra már elég volt. Egy vagy minimális fejlesztési idő alatt összedobott termeket, minél az a cél, hogy az első két megjelenési pillanattal minőségileg is megfelelő próbateljesen realizálják, hogy pedig igazon megérthető. A RR az utóbbi kategóriába tartozik, hogy az arcade versenyjátékok közül az első nagy gépeken is megállja a helyét, emellett olyan élményt nyújt a vele való játék, amit még egy kézikonzolra szándékosan sem. Hihetetlen a sebességlelmény, irratósnak minőségű pályák és autó szerepel benne, a grafikus motor vilámgörög és a látvány szemmel gyönyörködhet. Ez a játék az, ami a géppel együtt meg kell venni, nincs mese!

Egyébként vices volt, hogy a játék indítására a D-pad alatt elhelyezkedő „gomb” többször is mikrófonnal néztem, aztán persze rájöttem, hogy az nem más, mint egy analóg kar, ebben ismét szerepel játszót tehát a Sony, ilyen sok kontrollerek láthatóknak, az irányítóbillentyűk lesznek, akik az iránygombok, míg mások ezt fogják élményben részesíteni, érdemes mindenesetre próbálkozni, játékelményt is változtat, hogy melyik fekszik jobban. Állandó vita volt egyébként a gép megjelenése előtt, hogy mennyi lesz a játékok látszó ideje, és mennyi idő bír ki az akksi. A minidomatlan hamar berántja a pályákat, és utána nem is toll, előbb a szempontból is kíváncsi vizsgáztok tehát a játék.

PSP-t még soha nem láttam ellendurukker mástól erős akksitól játszókat, így ezt is leteleztem Ridge-ézés közben. Ha folyamatosan van megkapcsolva a gép, és megállás nélkül rajta a körök, az az idő kb. három-négy óra körül van. Ha néha kikapcsoljuk, akkor akár ennél is több, szerencsés esetben akár öt óra is lehet, bár ez valószínűleg már felső limit.

A World Tour Soccer már nem voltam annyira pozitív az első benyomások elválasztás, hogy hiába volt a gép talán legjobb játékelválat kezdeni – ismerkedni. Itt sajnos nagyon hosszúra nyúlt a töltési idő, és a játékosok mozgását sem dobta hanyatl magamat. De itt is bebizonyosodott, hogy az első benyomások néha csúsznak, és néhány meccs kellett ahhoz, hogy megmutassam magát a játék igazi szépségét. Az analóg karral nagyon finom cseleket lehet bemutatni, és az első gólok után egyre jobban ráérez az ember az irányításra. Egyre jobb lesz az összéplet, egyre több fajta gól tudunk látni, és első példázata után már végleg meglettünk. A játékosok dobódoboz szerencsére licenelt és kellően friss, klubcsapatok és válogatottak egyaránt megtalálhatók benne,

bár a válogatlista 67-ik helyzetétől hibába keressük – bár a valóhat érhető. Ennél biztosan lesz jobb foci is a gépre, de nyilvános több mint biztos.

És ha már szó volt szándékosan, akkor a játékok sorát ismét soroljuk ezzel. A Wipeout Pure sem okoz csalódást, aki ismeri valamilyen korábbi epizódot, az nagyjából tudja mire számíthat – itt is azt fogja kapni. Egy futurisztikus versenyjáték azt bukna meg, ha nem tudná garantálni a dobóbetétnél sebesség-élményt, valamint azt, hogy a pozíciókban egy hiba vagy egy jól időzített látás hatására pillanatok alatt drámai változások következzenek be. A WPF nem bukk meg, és az a letelezési-küszöb benne, amit már fent is esettelen többször (és ami soha nem fog megírni senki, aki csak szívesen akarok, megdönteni videót nézeget a játékok tudósáról): nem az nyújtja a hitetelen élményt, hogy olyan grafikai „produkát”, mint a legutóbbi PS2-es Wipeout, hanem az, hogy „székesz tartva”, a szemünkön néhány centire milyen hangulatot garantál...

Ez az igazi forradalom a PSP-ben, ezt kézbe kell fognia és ki kell próbálnia mindenkinek – minden szó, ami ezen tapasztalat hiányában hangzik el, hitetlen. És mivel tarts és másik gép hiányában a wi-fi nyújtja a teljes élményt – meg sem tudtam ismerkedni, így kíváncsi vagyok erre – nagy eséllyel még elegedtebb lesz ezután a mosoly.

„THE JUMPY PSP WAY BUILD BY GOD”

A fenti idézet nem töltöm, hanem az egyik South Park epizódból származik. Nem kis felhőtől csaptok a gép körül, de azon azért megtekinthető, hogy kevéscs szórakoztató egy külön részt szentelnek neki. A sztori ismeretesebb eltekintve, lényeg, hogy Kenny a Menny és Pokol árát harcolt át az egy PSP segítségével, de nem is ez a lényeg. Egyrészt az, hogy a PSP olyan multimédiás lehetőségekkel bír, ami pl. lehetővé teszi azt, hogy akár konkrétan ezt a (vagy bármilyen, mp4 formátumú) filmet megnézzük rajta. Én pontosan így cselekedtem, a géphez adott memory stickre pont ráfűt a rész (és bárki vehet nagyobb kábelt, ha igényel csak az képes kiegészítő), és azonnal nem gondoltam volna, hogy egy életem van film nézni PSP-n, nagyképernyős TV-n és még megiscsák más az élmény. Kipróbálás után már látam a dolgokat fantáziát, arról nem is beszélek, hogy a TV viszonylag ríkatóan véltő magunkkal utazókra, és a buszon sem szoktak nézni, ha valaki először egy 72 centis a zsebéből. Persze a memóriakártya való felállítás csupán az egyik opció, a gép megjelenése után ólmitani fogunk majd az UMD-filmek is, melyek nagyon jó minőségben fognak tartalmazni ismeretesebb filmeket. Az mp3-ak felolvasása hasonlóan működik, és a géphez adott fálhálógató is nagyon jól funkcionál, érdemes a játékok és a multimédiás anyagok között is folyamatosan használni, mert bár a hangzóró sem szól rosszul, de ez nyújtja a legteljesebb élményt.

A South Park rész másik fontos vonatkozása az ismeretős szempontból, hogy amellét, hogy nyilván jó poén az egész, nagygyűrt példázata, hogy a gép több annál, mint egy egyszerű kézikonzol. Többször is említeték a forradalom kifejezést, ami nem arra utal, hogy a Sony jött a kis géppel és zsebre vagy a világot és a konkurenciát, hanem azt, hogy kijelöl egy új irányítást. Kíváncsi várom, hogy a jövőben ezt fogja-e követni mindenki, vagy a Nintendo végképp a fejbe vette azt, hogy a gépet picot teremtsen ott, ahol eddig nem volt (azt egyébként tökéletesen megcsinálta a DS-sel, nem tudom, hogy tudatos döntés volt-e vagy pedig véletlen, de ez a végéreimre szempontból másodlagos), és más utakon jár. Ezerszer ismét elcséplő képezi, hogy a játékosok csak jól járhatnak ezzel, ha egészséges verseny van a piacon, kérdés, hogy mennyire lesz ilyen a közeljövőben. Tolan most megpróbált kijelentést tenni, de bevallom, engem jelen pillanatokban ez a legkevésbé sem érdekel. Én szárazoknál akarok, legyen szó játékok, filmről vagy zenéről. A PSP Európában szeptember elejétől lesz kapható, és mivel én egyszerűen érem vagyok, ami rövid idővel követni kéne a kijelentést a jelen örökök pillanattal, így nagyon meg vagyok elégedve a mostani szlogánjátásokkal.

Vega
vega576@freemail.hu



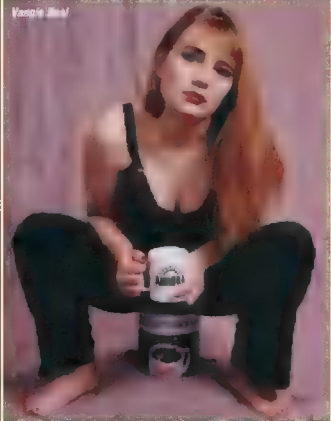
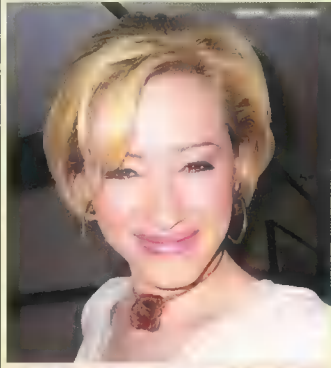
NEMEK HARCA

REAL PEOPLE, REAL GAMES

RRRROOOHHHAAAADDOTT RRRRIIBBBBAAAANNNNCCCC!!! – pályógbe be egy újjal verfogasztó ivellését CoolDeVILUSer, amikor Aurora, teljes nevén Vangie „Aurora” Beal puskavégre kapta a Quake



Ill egy Capture The Flag menetben. Nem ritka jelenség a női játékosok verbális inzultálása az FPS milőben, talán ezért is van minden tornán külön női szekció és nyertes – négen volt már az, amikor Shwae „KillCreak” Case oly csúnyán megverte Romero Urat a DM2 és a DM6 pályá-



kon. A kiűző feszültség oka csak részben volt az, hogy a este folyamán már a sokadik alkalommal történt meg ugyanez, és ki hívóinknak még eszébe sem volt visszavágni – a dühük kikészülés valódi kiváltója Aurora nembeli hovatartozása, illetve az, ahogyan felidőzt a pillanatra, de leginkább kiskorú barátunk nem tud mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a hét-köznapokban beáramlóként kezeli nem egy jeles képviselője megfoglaza egy hagyományosan a férfiaknak fenntartott szegletében a világban. Vangie Beal web-tervező és grafikus, anyja, a mellel pedig a Psycho Man Slayes, ismertebb nevén PMS Quake klán alapítója és old-iv tagja. Az IDSA által publikált felmérés szerint a Egyesült Államok lakóinak 60%-a rendszeresen játszik valamilyen számítógépes játékkal. Ezekből a konzolos játékok vásárlók esetén a nembeli megoszlás majdnem fele-fele arányú: 54% férfi és 46% nő. Európában a arány sokkal egyenlőtlenebb – az EU keleti periferián pedig masszívvan túlférfi arányú a férfiak aránya. Hibba a Sims és az Impressions Games városépítő



sorozatának kiemelkedő női játékos részvételé hazánkban, ha mindez még egész százezreket arányban is a legfeljebb a férfiaknak szánt játékokat megvásároló férfi játékosok tömegével szemben.

Tekintjük át a mai helyzetet a videójáték, azok készítése és piaca kapcsán – a kurrens és a jövőbeni női játékosok vonatkozásai rendszerében. A játékok legnagyobb része férfiaknak készült, mind témájában, mint felépítésében. A „téma” témája nem igényel további boncolgatást, a futurisztikus vagy fantasy témájú, erőszak-orientált játékok az öné – elegit ki mindkét – igényeit, még akkor sem, ha abban



női a főszereplő. Lara Croft ikonikus karaktere csak és kizárólag a férfi szemek készült (nagy szemek, mell- és csípőbősz, feszős ruhák és legyek), és egyáltalán nem véletlen, hogy a minőségben már igen csak hanyatló készítő folytatások hajlamának volt a régészthely(?) fel-sólási mérészmólt pozitív irányban módosítani a siker, illetve árnyéknak elérése érdekében. A női szereplők (legyenek akár protagonis-tok vagy antagonis-tok) játékbéli helyzete maximálisan követi a film-porban már oly sokszor megfigyelt és kritizált jellemzőket: másodlagosság, kirakottjelleg és kidolgozatlanosság. Vannak persze előzmények



megoldások is: a Primal Jenie egészen más típusú hős nő: külső jellemzői érdektelenek belső céljai és lehetőségei (például a négy alakba átváltozás) mellett. Mindezzel szemben a játékok felépítés kérdésének vizsgálata, még ha az elemzés teljes mélységében a is fél be a cikk keretei közé, érdekes lehet.

A ma jellemző játékok fókuszpont-orientáltak: a játék menete a képernyőnek egy pontja köré fonódik, amely szűk terében történik az események szinte teljes repertoárja. Ez a fókuszpont a TPS és platform játékokban a központi karakter, az autövesséyekben a vezetett autómobil, az RTS-ekben a csata körülbelül tényményi tere. a FPS-ekben pedig a legy-ver célvonal és virtuális, a játékos számára láthatatlan főhős, 3D-ben értelmezett és jellemzően egy szabvány környezetbe – a véletlen, hogy a játékok grafikai motorjai ezen fókuszpontokat felépítésre használják fel a hardver erőforrások legnagyobb szakszoalék: a legkisebb poligon, a legkisebb sebesség textúrákat, sőt. A játékiparok ilyen felépítésre egyáltalán nem a vel lelkének a játékok azért lettek ilyenek, mert a történelmi leginkább jellemző vásárló és fogyasztóréteg, a 10-25 közötti fiatal férfiak agyának és szemének percepciók jellemzői is ilyen karakterisztikákkal mutatnak – a játéklejtéshez (szintén többségében férfiak) és a kiadók pedig olyan irányvonal mentek el, amelyek a legtöbb pénz hoztak a konyhára. Az férfi játékosok kiválasztott a képernyő egy pontjára fókuszálni és az ott történőre reagálni a részben testi adottság, részben tanult gyors szem-kez koordinációjuk segítségével, míg a női játékosok a teljes képernyő tudók egyszerre és átlátszóan fellagynak, akár konkrétumokban, akár absztrakt módon.

ECDL oktatási általános tapasztalata, hogy a teljesen kezdő, számítógépet még soha működés közben nem látott női hallgatók számára egyáltalán nem egyértelmű a mai grafikus operációs rendszerek ablakos működése – számukra a teljes képernyő az egyetlen interakciós egység, és nem tesznek különbséget egymás fölött és alatt elhelyezkedő, bár grafikaiag lényegesen egymásba helyő programablakok között. Ha a hős ablakra kattintásokkor először első ablak hiányából eredő pánikot le tudja győzni a tanuló, már sinen van. A játékokra visszaférve: az egész képernyő egyetemesen a játék és az játékos-gép interfész részeként kezel programok, például a Sim City sorozat, az Impressions korábban már említett városépítő játéka; vagy az attól eltérő, de kezelhető sebességű fókuszponos játékok (Sims, lassabb RPG játékok, sok MMORPG, Nintendogs, s.) könnyen válnak a női játékosok kedvenceivé.



„Nem tudom megkülönböztetni az egyik kómbát a másiktól, mindet egyformán undorítom ki. A szemem a hátteret figyeli, a mozgás figyelmű és a környezet szinkronizációját hasonlóan össze magamban. Mielőbbem az épület vagy a pálya architektúrájának kérdéseit, megoldandó problémákat keresek és gondolkodom a válaszok. A homár ellenben semmi sem érdekelné kevésbé – számomra minden a játékmotortól szól, míg nem valamilyen feladványba ugrókat, amit majd én megoldok számomra... Valójában nagyon is zavaróan találok az állandó akcióit, mert sokkal inkább érdekel magam a rejtejt, a fellelő vagy akár a sír... körbejárás. De ezeket nem találok meg a manapság divatos nehézségi RPG játékokban – ezek olyanok nekem, mint amikor harmadikadik a helyettesítő tónus azzal a bűnös és nevelésig hangorodással felváltott a kedves könyvből. Nem szeretem, ha látványos próbálják a gondolatokat...” – egy játékos nő gondolatai a mo játékokról.

„melyek fejlesztői férfiak. Ha látunk női archoz az öntéves stábok, nem legyenek illúziók: ők a tiktárnok, a PR emberek, kapcsolattartók és a hirdetéseservezők. Van mindez annak ellenére, hogy a kiadóknak hatalmas a nyomás: a hagyományos videojáték piacot kiemelően vannak, a következő generációs konzolok hozta fejlesztési költségvetéseket a játékosok nem akarják megfizetni, így az egyetlen lehetőség az eladott példányszám növekedése. A női piac a gazdasági szövegekben teljes-mérettel folyó Kánaánja: a fizetőképesség népszerűsége, jellemzően tartós és elkölthető keresettel. És ki talán olyan játékok csúcsán, amilyen megvesznek a hölgyek? Természetesen nem! Ennek is van oka: a munkát? Természetesen nem. Jess Bates ír arról egy érdekes és tanulságos történetet a Soapbox-ban: egyetemi tanárné egy olyan csoportot alkotott művészekre és tervezésre, melynek hallgatói ezután a videojáték-iparban kívántak elhelyezkedni. Volt a csoportban pár igazán tehetséges diák, közöttük pár lány is. A szemszter befejezése után azonban ők kerültek a legnehezebb helyzetbe: a munkakiadások ugyanis nem kényszerítettek, hogy a jelenlévők tehetségeik legyenek – a fő kritérium az az odaadás volt, amivel a játékos a játékok iránt viselkedett. Így történt aztán, hogy a legkevesebb tehetséges diákok bekerültek a cégekhez, csak mert hajlandók voltak az életüket adni a témáért, a különleges képességekkel megoldott művészek és a nők, akik előszörban művészek és nők akartak lenni, pedig kiki rekedtek. Nem kell Amerikában menni ezeket a történetekért a magyar fejlesztők időről időre megjelenő hirdeteleikben sem tehetségek keres-

Paulina Bozek



nek, hanem videojáték-megszállottak. Ha valakinek valomikor feljön, hogy mennyire a kaplára készülnek a mai játékok, jusszon eszébe ez a kis szösszenet – a kiadókra ráér szólni a következő körben is. És ha beszéltem kivételéről az első bekezdésben, most se maradjak adós: álljon itt kedvencem, Paulina Bozek, aki a Singstar és a Singstar Party címekről 2004-ben megkapta a Brit Filmakadémia le-



geredetibb jövevény járó díjat – a fejlesztőcsoport 40%-a volt nő. Nem tudom visszatartani meg ezt is kis gonosz megjegyzést: Ms. Bozek az Ubisoft Montrealnál kezdett dolgozni, mint PR és kommunikációs adminisztrátor. Nem mint tesztelő vagy játéktesztelő... csak mint PR kolleganő.

És a picit – így! Az idei E3 egyik legérdekesebb híre az Agatec antiothobabes.com kampánya volt, és egyben az egyik legnagyobb poén is (a „Real People, Real Games” motto útján). Ha valaki lemaradt volna róla: öreg csúcsok díszletek be boothbabe-nek és tartották görbe tükröt az ipar elé – jönniük kellett a killebites, onnan, hogy az egyik pavilonnál a legénységek lányok nem akarták elbájosítani, mert 6 nem akarta lefénypékezni őket. Később persze kiderült, hogy a hölgyek semmit sem tudtak a cígről, amely nevet viselő páloban tesztelték büszkén, őket csak azért fizették, hogy szépek legyenek és valami színt próbáljanak hozni a cég elterülőlt játékinduló mellé. Az igazán szomorú azonban mégis az a magyar fórum volt, ahol az antiothobabes-híri kommentjében a megjelent fiatal hozzászólók gyorsan eljutottak oda,



hogy a kampány mögött „bizonyosan buzik állhatnak”, akiket életvédelmi szexuális orientációjukban zavar a csinos hölgyek látványra. Csak az egyetlen bűnösödöt kapcsán a női részvételeknek javaslomuk kellene, hogy chip & dale-es srákokat is szerzőkessenek – a Final Fantasy XII. részét bizonyosan sok nőnek lehetne eladni, ha bemutatóján és trailer-



iben tangabuzis, kigyúrt srákok káncolának és próbálnának valami zenehez hasonlóan performanszt előadni (a la Yuna és káncsi abban a szegénytelen X-2 epizódban). Sam Fisher velőközzöm, valaki?



Yuna és társai

Alkórhogyan is, szex eladja az árát, akár a karoltas lányok bikinijevel (és a facsra számolmas és olasztas bejelenlünk mindenki, aki kitézi a webápolgára a nude patch-ot” reklámkampányával), akár Harumi Nema jopán szőkristály Xbox-ra lógyan róamót bekebeledőval (ami alig héli 100 dobuzt tud eladni). É gyvanzoz, mint bármelyik bűnös dezodorrekldm a csábítás ígértével vagy a csajos jegyrem-reklámok: aki csak egy kicsit is többre vitte már, mint a konzumidiotizmus színjé, csipből kell, hogy elutasítsa mindezt. Inkább lássam Carnac bácsi szemeüveges geek-fejét száz-szor, miközben az új engine-jéről beszél, vagy Miyamoto-t, amint az új Zeldáról, semminki bűnös szöveket, „Ez Es Ez A Vállalat” felirattal papjainban. Real People, Real Games!

Nem könnyű tehát a női játékosok élete – férfiaknak férfiak által írt videojáték szövegből kell kimozdítogatni azokat a játékokat, melyek számukra is megfelelően lennének ebben az egyoldalú dömpingben. A feladat tehát adott: olyan nőket kell bevonni a gyártásba, akik jól imádkoznak a jó játékokhoz – hogy megszólítsanak és képviseljen tudják az egyre erősödő női játékos tagort. Olyanokat, akiket inspirál az, hogy másféleképpen látják a játékokat, másféleképpen játszanak velük és másféleképpen is beszélnek vagy imádkoznak, mint a többség – és ez pedig egy olyan hang, ami nem hiányozhat az 576 Konzolból sem. Melyikünk nem képzelt még el azt, hogy egyszer a kedvese, barátjánál vagy felesége kezében látja az újsgát, amelyből egyúttal választják ki a következő játékokat, melyet megvehet után közösen is játszanak? Ez lehet az első lépés az erre felvezető úton.

hxx



STAR WARS EPISODE II REVENGE OF THE SITH



BALJÓS ÁRNYAK

Az CSWV játékok már a film megjelenése előtt sikeresen felkeltették a közönség figyelmét, és a harmadik rész is, ahogy az első két is. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

Az első részben a Jedi és a Sith közötti harc volt a fő téma, de a második részben a Jedi és a Sith közötti harc volt a fő téma. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

RÉGEN-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Az új játék a Star Wars világába vezet bennünket, és a Jedi és a Sith közötti harcra fókuszál. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

Az új játék a Star Wars világába vezet bennünket, és a Jedi és a Sith közötti harcra fókuszál. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

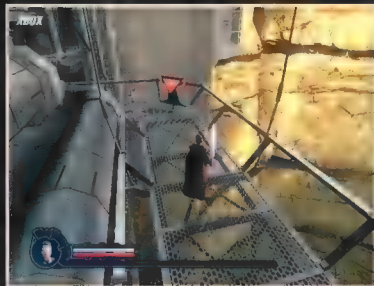


CSILLAGOK HÁBORÚJA

A game elég jó szórakozásra sikerült, semmi újat nem hoz a sorozat. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

Az új játék a Star Wars világába vezet bennünket, és a Jedi és a Sith közötti harcra fókuszál. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.

Az új játék a Star Wars világába vezet bennünket, és a Jedi és a Sith közötti harcra fókuszál. A játékban a csillagok között játszódik a cselekmény, és a karakterek a filmhez hasonlóan a galaxisban utaznak.





ha találunk valaki lelkét, és erre
velünk :) az a legfontosabb, hogy lelkünk
az a Teras, az a Teras, az a Teras
küzdelmét, a módosítást
mindösszesen 10 módosítást, a módosítást
hiszem, hogy bárki is
Az a módosítást, a módosítást
menüpont alatt ezeket a módosítást
megnyitni. Itt

a szakadé-
ba" melódus ill. is tökéle-
tesen" sokkal
élvezetesebb A
térzése az Urolodó-
tól
használat
nem teljesen óvatos, ha
stílusunkat" kombi-
náltak tovább" a gép,
ezeket felhasználva min-
dennél
képeséggel, fa-
nyere, tá-
jedtek lehet
összehozni a vége

A főnökkel lehet, hogy meg kell adni a leopárdnak az engedelmességet, de a feladatok elvégzéséért az ember felelős. Ez az igazság az egész világban. A leopárdnak meg kell adni a feladatot, az embernek meg kell adni a módosítást. Ez az igazság az egész világban. A leopárdnak meg kell adni a feladatot, az embernek meg kell adni a módosítást. Ez az igazság az egész világban.

[illegible]

kérdés és ... finom a világ ... ve
praktikus van ... film
na ... vállalkozó ... Azt csál
val ... 2 ... de til ... egy ...
pünk ... gratulával ... tüci terméket
nem ... áron sem ... ismét
... árro ... íti
hog ... nem ...
... a
... mint a Ballerónai és a
Commando ... tít volt

[illegible]

UCASARTS
PS2, XBOX

grafika: **✓** megegyezően
játszhatóság: **✓** közepesen
szauatosság: **✓** sármalmas
zene / hang: **✓** jó
hangulat: **✓** közepesen

PS2

1-2 játékos, dt. ti
menetidő: 10-15 óra
analog irányító (Időut szokk)

HBOK

1-2 játékos, dt. ti

✓ szép animációk, érdekes befetjezés^u
× betármás grafika, színe nulla
szauatosság, unalmas

HBOK **PS2**

5.5 pont

576 KONZOL

MADAGASCAR



csoportot. Ha az adott játék alapját képező mozgókép rőadásul rajzfilm, jó eséllyel a gyerekek fogak rajongani érte – még akkor is, ha olyan platformjátékot van szó, mely saját stílusán belül sem képes maradandót alkotni.

ÁLLATI ELMÉK

ÁLLATI ELMÉK

A történel szerint a New York-i állatkertben élő állatok egyike, a Marty névre hallgató, idegesítő zebra (aki majdnem olyan irritáló, mint Oscar a Cápamesében) jubileumi, fizetési születésnapján rájón, hogy eddigi élete milyen értelmetlen volt, nem elég, hogy sehol egy zebraoszaj, még az őt körülvevő állatok nagy része is kicsit kettős. Van itt csendes

**ZOO
CSEMEGE**

[illegible][illegible]

ENNYI, NEM TÖBB

A Madagaszcsonról senki nem várjon csodát. Kategóriájában jó, van hangulata, lehet szerencse az aranyos karaktereket, de nem várja meg a világot, érzékélet nem várta rejtve Kojima, évek múltán nem vesszük elő sokszorosa is. Még a PS2-es és Xbox-os verzió is szinte olyan egymás mellett, mint két társ. De ha belegondolunk: nem mindig kell 180 óra hosszú szerepjátékokkal játszani, néha sokkal könnyedebb dolgokra vögyik az ember. Persze azért állatkertbe se felejtessük el menni valamikor. Ott is van oroszlán, víziló, zsiráf és zebra. Ok ráadásul élnek is.

Yeco

vega576@freemail.hu

MADAGASCAR

ACTIVISION / TOYS FOR BOB

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

szó	magánhang	hang
szó	o	közepes
szó	o	jó
szó	o	jó
szó	o	jó
szó	o	jó

PS2

- ✓ aranyos, jópofa, jól játszható és van benne uizslo
- x szigorúan csak fiataloknak vagy

FBI

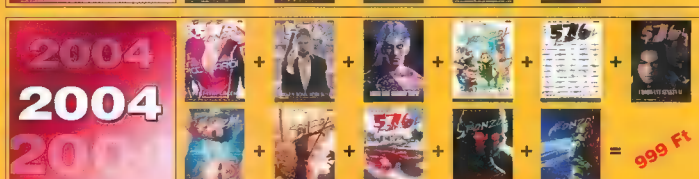
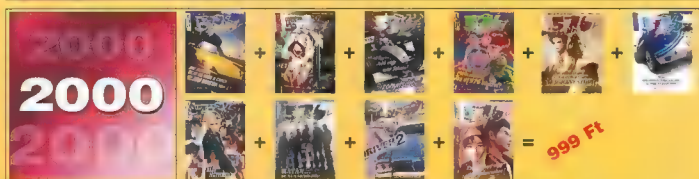
1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

7.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

[illegible]

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg
az 576 Konzol korábbi számait.
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók
valamennyi **576 KByte** boltokban
vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet,
pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
<http://www.576.hu/kiadvany>
(a megrendelt újságokat a DHL
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk: 1998/02;
1998/09; 1998/10; 1998/11;
1998/12; 1999/01; 1999/05;
1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása
esetén érvényes, az 1998-2003-ig
megjelent újságokat külön már nem
árusítjuk!

Üdvözlöm kedves nézőinket, akik a 4. kézzelírt változatok az igen látványos F1-es verseny helyett. Mivel a kezdés még van pár perc, ezért engedjék meg, hogy összefoglaljam az állapotokat, amit eme sportágról tudni kell.

Mint az a bevezető filmesekből kiderült, a MotoGP versenyországot teljesen a hivatalos licenccel szenteltük, az összes lovagjaink versenyzőivel, a játékkal és a kétféle rajzával egyetemben. A viadali igen jól bemutatja a valóságot mindenki számára, hogy a motorosok úgy nem éppen szelvények, és a győzelemért kemény harcokat, és néha bukásokat is vezet az út. A motorok három csoportban különböznek el, amiben a legkisebb a 125cc, majd jön a nagyobb 250cc, és végül a profinak fenntartott Elite kategória.



A versenyési lehetőség pedig igen sokrétű! A főszezon, ahol a teljes kezdőnek a 125-ösökkel indulva kell bizonyítani a rátermettségét, hogy ezáltal nagyobb gépekre is felengedjék, és végül a legyőzi a világbajnok. Ezen kívül indulhat a szokásos Arcade szabályok szerint egy könnyebbé szűkített, ahol a Legendákban hírességekkel mérhet össze csakis a tudását, vagy a Helyzetben, ami inkább már a tapasztaltaknak van fenntartva. Indulhat az idő ellen a Time Trialban, igazságszerű feladatokkal csinálhat némi bulvárú a Challenge-ben, osztott módban harcolhat akár három barátja ellen is, vagy motorját LAN-ba kötve másokkal mérlegethet egyet, haesetleg támogatásul [anyadé] láthat ki bázis - nem ám voltam hanem a piti bokker.

Kezdő lovasoknak viszont mindenképpen a Training mód ajánlom, ugyanis egy motor megírni és irányítani teljesen más, mint egy autót, pláne, ha az fűtő versenyét a teljes realista törekvések bekapcsolásával a súlypont elhelyezése manuális kontrollal, és külön szerén vezetni az első és hátsó feleket.

No, de látom, hogy már készülődik a meztény! Mivel Seasonban vagyunk, így a 125cc-kategória kezdő futamát szemlélhetjük. A pályán három magyar is képviselt magát, Talmácsi Gábor a Magyarországi, Tóth Imre a Magyarországi, és egy új his, bizonyos Dzsón Kapitány. A PS2 kommandó bátor vezére. Egyelőre csak a

szabododás veszi kezdetét, ahol Dzsón másiról a pályára, bár a papírjainak az áll, hogy nagyképűen kénytelen a tréningre. Egyelőre csak áll a betonon, és lekergeti a kormányt, meg valamennyi előrefutó nyomogja, de a gép nem akar beindulni. Elkar rájött valamire, mert elkapja a motor gépkönyvét, és lázasan olvasgatni kezd, majd rápör az analóg X gombra. És végre, felbőg a Honda RSR, nekilökve az aszfaltbőrnek. Dzsón elkar a kormányt kezd el manőverezni, amíg meg nem találja a helyét, ahol megindul a motor. A fűtő az analóg-ot rájött, mivel ilyenkor messzire létezik a simán sziklik a kő. A szik megindul nézet, a kaszáló és a garagatát begyűjtve plexivel vagy analógi (Háromszöggel lehet a fűtőket tépve) a valódi elemény adja vissza, egy kis Wipeout feeling egyetemben, mivel akkor

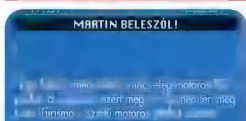
már jobban érezhető a motor beállása. De van egy első kerékre szerelt kamera is, gondolat azokat, akik motorok szerelmek képzeli magukat, mint ilyenkor a kép össze vissza dől, és ugrol, tehát embernek teljesen használhatatlan. Kaszabon Dzsón elkar a 125cc kanyargó, amit minimális fékezéssel próbál meg bevenni, majd elhagyja a pályát nagyot esik a fűvön. Karomkora visszaáll a nyeregbe, és visszavetül a betetőre elkar a következő kanyargó, ahol megindul egyenest a monitort. Hát, kedves nézőim, úgy látom túl nehéz nekik a simulation beállítás, talán inkább az arcade-ot kellett volna választani, amiben jóval egyszerűbb a gépezet kezelni. De nem adja fel! Talán szokatlan még a analóg gombos gáz és fék rendszer, de a szerelők nem adtak joystickes lehetőséget, csak a

kanyarodásra. Pár kör múltán már egész jól megy neki, és miután nagyjából betanulta a pályát, kezdőfélre veszi az időmérő. Dzsón nyomja neki, viál a gép, pár-szor elhaladja a ideális ívet is, talán még sincs veszte semmi. Úgy látom rájött, hogy jóval a kanyarok előtt kell fékeznie, és a kanyarokig kanyarítás is igen finom kezelendő, természetesen nem arcade körülmények között. Sajnos a teljesítmény csúszon az utolsó helyre elengedő, de az még nem jelent semmit. És már fel is áll a rajtrács, ami kizárólag az utolsó helyre és a 125cc viadalon, már közlekedjen, és egyre jön feljebb, mint tényleg a körözés. Most hagyja el Tolmácsi, és az első futamodást kezd, ami sikerül is neki, és az utolsó körben elindul a vezetési ilyen nincs és megív vonta Dzsón az első! Úgy látom, mégsem olyan nehéz ez a verseny, bár a karrier előrehaladtával egy nehezebb versenyek és feladatok várják az ifjancok, pl. amikor új motor kap kipróbálásra a csapat, amivel el kell érni egy bizonyos végsebességet, ami ha sikerül, akkor megállapítják a pilóta bencsögét, és nyomhatja tovább ugyanazon az erőforrással, mint addig. En mára megköszönöm a figyelmet, és arra biztatom minden motormeghallgatót, hogy tegyen egy próbát a MotoGP 4 keretén belül, ami így a kommandó keresztül néve csak a "pö" a kópia a kinézetre, de ettől függetlenül egy igen addiktív dolog!

Dzsón, a riportér

MotoGP 4

Official Game Of MotoGP



MOTGP 4

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELLENLŐ NINCS

vezetői kategória:	10
vezetői kategória:	10
vezetői kategória:	10
vezetői kategória:	10
vezetői kategória:	10

1-4 játékos, 8 online
memóriakártya 5mb (198Kb)
analóg irányító (dual shock)

10 Kib
grafika

8 pont

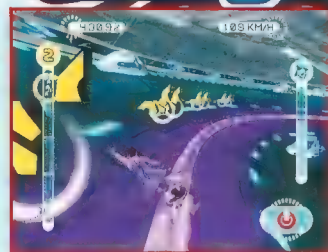
576 Kib

ALLJI TOLJI ANTIGRAV

VAN MÉG BŐR A MIKROFONON

singstar

popworld



Ezzel a Harmonix csopola lesz egy figyelemre méltó kísérlet az Antigravra, a megszokta a hagyomány, traktó vagy kevésbé frakció minijárat gyűjtemény helyett önálló játékkal lép meg a nagyerőmért. Konkrétan egy futurisztikus környezetbe ágyazott legdrasztikus versenyekkel.

Kétféle játékmód (Style – pontokért és Speed – helyezésért), öt pálya (elég szépek, elég kidolgozottak, de nem elég változatosak – mondjuk az utolsó nagyon zűrös) és nyolc versenyző (Syle – pontokért és Speed – helyezésért), öt pálya (elég szépek, elég kidolgozottak, de nem elég változatosak – mondjuk az utolsó nagyon zűrös) és nyolc versenyző (Syle – pontokért és Speed – helyezésért).

A játék elején kalibrálnak kell a kamerát az utasítások szerint. A következő Tutorial (beállítás) után jön a móka: az első néhány csúszást biztosan nagyon élvezni fogjuk. Szép, gyors és érdekes, a ze – lendületes. Egy óra múlva nagyon kezdünk fáradni: a karunk bedurran, a térdünk nyúl és hozzá



ovastam valahol (Jo igen) A szakdolgozatomban), hogy a konzolos játékok üzése fejlesztési a szem-kéz koordinációt, magyarul a kézügyességet. És azt tudatjuk, hogy az Embert Ujjak tartományi új bálnak avarok a leggyesőbb ujj? kategóriában? A címet ünneplés ceremónián a HÍVÉLY vette át a című műtől, miután az „SMS irás” és a „Konzolozás” kategóriákban több bizonyítvánnyal jobbak vetélytársai.

No mostan az EyeToy megjelenésével immár jogilag szánhatunk azokkal a lehetőséggel, hogy aztán teljes testünk összehangolt mozgását fejlesszünk is rohamos fejlődésnek fog indulni.

De mi is az az EyeToy? (Aki tudja, ugorjon! Aki nem, az bukacsezen!) Egy apró fekete kamera, ami a webkamerához hasonló (vö, a Windows XP-vel funkcionál is tud; http://www.iostorm.com.uk/files/sainik/), USB porton csatlakoztatott a PS2-höz és egy fantasztikus ujjfajta játékművel lehetőséget kínál.

Azért fantasztikus, mert lehetővé teszi olyan játékok fejlesztését, melyek kontrollert helyett testünk mozgásával valóban irányítják (lévén a kamera érzékel minket), és ebben valójuk meg van fantázia gazdagon. Azért ujjfajta, mert ilyen még előtte nem volt (most, hogy mondandó...). Am azért csak lehetőség, mert bár az EyeToy lassan már két éves, a nagyszerű ötletben rejlett adottságok sokkal szerinte eddig nem sikerült igazgathatni.

EYETOY: ANTIGRAV

FEJLESZ: HARMONIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

gráfika	jó	kézesség	jó
szórakoztatóság	jó	szórakoztatóság	jó
zene / hang	jó	zene / hang	jó
hangulat	jó	hangulat	jó

1-5 Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

6 pont

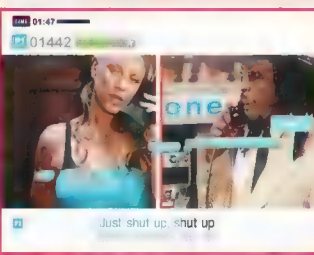
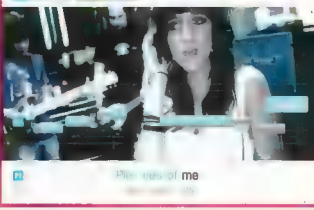
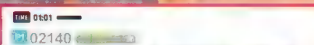
Enni, inni, aludni és szexelni mindenki szerel, de hogy jön ez idef? Sehog, ezekkel a témákkal nem is lesz zű. Játssz, bulizni és lenni szinten mindenki szerel. És = hogy jön ide? Ugy, hogy megjelent a Sony karok szorozatának (lasson szappanoperájának) legújabb epizódja, melyben (ismét) dövézhajuk az utóbbiaként említett élvezeti formákat. (Téhat kajálni benne nem fogunk. Sajnos.)

Enkelni mindenki szokott. Ki a fürdőben, ki az ágyban, ki az utcán, menet-hajót, olykor munka helyett, részegen, részegében, még részegében, egyedül vagy társaságban, ki örömeiben, ki bánatában, harmonon, lennhangon, fejhangon, orhangon, hárhangon, röhögve, síplva, vanília, kárlva, némán, hadarva, kántálva, ... hé, valaki látjon már!

Ha jobban belelendülök ismeret olyat is – a hazai popéletből például nem egyet –, aki a fenti módzatok jó részét egyetlen életlen felületbe képes betölteni, ami már nem tréfaoldal. Az emberiség fejlődését mindez nem hátráltatja, ha ezen szuper-lehetőségeken otthon élénk ki óberációkat mondjuk a SingStarra, ami pedig nyilvánosan, szinpadon. (Lehet, hogy majd odaadom a tesztelésre kapott példányt? Kérlek, csak töltsd már el a levetéssel!) **Modératém.** Nem bántjuk a srácot, jóképű, szeretik a lányok... :)

A rend kedvére: a SingStar egy karaoke játék, ahol megadod, angol nyelvű dalokat énekelhetünk egyedül vagy ketten egyszerre, a gép pedig pontoz. A jelenlegi rész, a Pop hómádk a sorban, az első egy éve (lásd: 2004 májusának), a második a „Party”, fél éve jelent meg. Nagy összeget lennki rá, hogy lesz még néhány, de a fagadósáradók alacsony szerzői miatt nem éri meg a hercehurcát.

A stílusos küllő már ismerős, szeltes. A menü felépítése, az éneklés rendszere, az értékelés is csaknem ugyanaz: rendszere. A szülő éneklés, a party mód (akár nyolcan is dőlhatnak), a freestyle ugyancsak megtalálható, mint korábban. Híha nincs, de pluszpont van. Én az azonban simán félrevezet és ezért nehezkes. A „Pop” név pontosan átgondolt, és elkülönítélt tematikát sejt, holott a aktuális 30 dal ugyanazt a színes műfajkavalkádot képviseli, mint a korábbiak: a könnyzenei világ minden sarkából pakoltak a korongra: igazi slágerekkel, zömmel maiak, de találunk óvaskádeket is. Nekem személy szerint nem jön be a „kecske lakón jól,



de a káposzta maradjon meg” koncepció, mert így a végén szégyén kecske éhes marad. A programhoz két teljes értékű (bár nem túl jó minőségű) mikronhoz szándékolt, melyeket a PS2-n kívül akár hi-fi berendezésre vagy számítógépre is köthetünk, de éppenséggel szívesen is verhetünk be velük, ha alább a kalapács. Van EyeToy támogatás is: a dal kiríja helyett, mint egy tükörben, önmagunkat láthatjuk a hátterben, így éneklés közben akár meg is feszülkedhetünk. Solalla!

Samatar samu@punkass.com

SINGSTAR POP

SONY SCE LONDON STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

gráfika	jó	kézesség	jó
szórakoztatóság	jó	szórakoztatóság	jó
zene / hang	jó	zene / hang	jó
hangulat	jó	hangulat	jó

1-5 Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

✓ Játékban, egyet kamera, memóriakártya RMB (RSMB) analóg traktó (ideal shock)

7.5 pont

LEGYÉL BÁTOR!

BRAVE



Nem múlt el nap úgy, hogy ne kérdeznék meg még mindig tőlem valakit, hogy szerintem melyik a jobb gép: a PS2 vagy az Xbox? (Mostanában pedig egyre gyakoribb a „szerinted melyik a jobb gép a PS3, vagy az X360?” mintha ki tudnánk szopni az ujjamból.) En pedig mindig elmondom, hogy bár az Dobox technológiát ismerem, viszont **nálam** mindenképp a Sony 2-es szériáig maradjon, és a pálmát megkapja azért, mert összehasonlíthatatlanul változatosabb és szélesebb a programfelajánlása. Rengeteg exkluzív cím jelenik meg PS2-re (hosszú lenne még végig sorolni is), míg X-re szinte alig találunk egyéni ízeletet felvonultatni, előremutató, fontájdús darabokat.

MARTIN

Mielőtt... hallanának egyre gyakoribbá válnak a negatív szövegkörnyezetben való felütések látán káromkodni és idegrombot kapni, elkezdenek aggódni, gondolkoznak el: hány kellemes mászkáló platformját hozza feléjük X-re? Sajnos nem sok. Itt az idő, hogy egy PS2 is kerüljön az FPS-ek istene mellé!

Lehet persze szólni: „Sonyt, hogy mióta húgtól, durvult el a játékpics, de még mindig sokkal inkább a játékos kedvében jár, mint bármelyik konkurencia cég leszam az a Nintendo, ahol most ez a Full moslék overbitt beleeggyi Killer 7-re (nem magukal), és ha épp nincs semmi nagy durvánas, akkor tesznek róla, hogy legyen: beletyúrnak az előzérbe, és jól meglovagolják azt, és csak ritkán nyúlnak mellé. Ebből a legutóbbi előzér mutató, elrejtett alkotások szokatlanul szelén: ■■■ is kell időben nagy utazást tennünk, hogy ezt például is előzérbe, elleg, ha az előzér számban tesztel Cod of Warra gondolkodni, ami példátlanul, valódi értéket képvisel, egyedi darab, és természetesen PS2 exkluzív. Ezt a sort egyaránt jelent teszti tárgy is, ami nevezik egyszerűen csak **Brave**-nek, bár eredetileg még egy igen hosszú akciós kaptat a számlát a gyermek.

A Brave szintén egy exkluzív fejlesztés, bár nem belső, ezúttal a Sony az Avira-bizta a játékok megalkotását, és ok inkább csak a kiadás ügyes-bajos dolgainak terhet vetik a vállukra. Vajlik be, mit sok indians játékok nem közösen létező gázolunk a lelti bátyjainkban, és indians gyermekek testén át a vérből.

A hevenyszett történelméről után akár rá is térhetünk ■ Brave-re, ami egyébként nem csak a játékok címe, hanem a kőszereplő indians gyermek neve is egyben. (Egyébként nagyon szimpatikus nekem az az indians nevesek, tufajók, Uő Biko, meg hasonlók, ha én is indiansnak születtem volna, biztos valami Minden Manitu Feltér Álló Főnőmnek nevet kaptam volna, vagy valami másd...)

A játékok egyébként elég komorok: idem kezdésről, ■■■ a tolvátságotban nem kényeszt mind gyönyörű megkomponált animációk. Bár ezek nem is hiányoznak, az óvászok jelennek így a legkényesebb és főként, ahogy a játékok egésze is, ezek is rettentően hangulatosak. Az első felvétel akár egykoronak is felfoghatjuk: a fő sztoritól itt még semmi nem derül ki,

elénk egy nagy medve megtalálása és legyőzése. A feladat végrehajtása közben szépen végigzongorázunk a legfontosabb irányítás trükkökkel, és a játékok bepillantást enged a későbbiekben élénk körül lehetőségekre is. Nagyotól ■■ első felvétel azo játékok elcsúsztatott után pörögnek fel az események: fészekenként megismerjük az Újvilági Wéndák, a lézár sániaja rállap a szétlert újáró, mi pedig hirtelen a megmált szerepében találjuk magunkat, amint aztán később kiderül nem véletlen, hisz a Spirit Dancer lezármozgatói vagyunk, és mint ilyen, mi vagyunk az egyellének, akik képesek vagyunk felvenni a csótát a szörnyével, amire viszont igen hosszú és rögös utat kell bejárunk majd.

A játékokban felvétel művészként, másnak, egyértelmű, úszunk, és csatlakozunk a néha csoportosulni szónál ellenfelekkel. A légtér persze nem ilyen egyszerű, a kézi-átvétel jól építkezik bele az indians mítoszokba is a játékokba, és mivel sánia gyermekek lennénk vagy mi a szőz, nagy szerepet kapnak a varázslatok és a szellemek is, ■ különféle varázstárgyakról már nem is beszélve. Ahogy haladunk előre, bővíti a speciális képességeink repertoárja is: a játékok elején még csak előrehaladtak tudunk utasítani, a későbbiekben viszont különféle hatalmas szellemekkel idézhetünk meg, és az alakjukat felvétel harcoltatunk a kitérő ellen az egyik legjobban, amikor medvévé változunk, és ugyanakkor a támogatásokkal operálhatunk, mint amiknél anno a játékok elején a nagy medve próbált mintha kicserélni, előlajak szálhatunk meg, és rövid ideig irányíthatjuk azokat, új speciális fegyvereket és látványosalkat szerezhünk (nyomkövetés, mozgásképeség, upgrade-elő tolvajok, és így nyílnak), hogy aztán a játékok későbbi lezérbe szert legyünk az igazi neheztérsejtése is, mint például a vihar és a villámok feletti uralom.

A game-ben egyébként nem elég, ha csak ugrolunk és akciózunk, sokszor kell majd megvárunk és az ügyességeinket is használnunk: plusz ■■ a térképben is rajta tartani a szemünket, ahol minden fontosabb objektum látható fel van tüntetve. Akár pedig még így ■■ boldogulunk, ■■ a menüből kapcsolhatjuk be a több fokozati Help opciót, ami nem más, mint Szürke Medve általános monológja, és egyben hasznos tanácsai.

A feladatunk igen sokrétű, valójában csak tízet kell győztünk, hogy előrehaladjunk a barlangok felől a repülőretek, miközor fathatjuk kell először, és látni látni, melyik mészál egy sz kötné repülve kell felkapni ■■ és mészál megdörög a szándékunkat tolvajmozgatók és csónakozhatósággal. Rengeteg mini-játék van eucoban, lehet például lengetni, nyomokat keresni, és követni, amik illóss minit tolvajokhoz vezetnek minket, de a fő sztorival is épp elég feladatot zúdít a nyakunkba, hogy jó ideig lelkünkön minket a páma.

A játékok kellemes darab, és a sok Jak and Daxter és Rochet and Clank kitalálásuk, néha már élvezhet-

len vízióival szemben, igazi felidülést jelentett, ■■ gyermekekünkben mindannyian szembesülünk volami formában az indiansokkal, nekem például volt egy kedvenc diófilém, ami szintén a lenárt boncolgatta, csak már nem emlékszem pontosan mi is volt az.

Grafikailag nem tökéletes persze a stílus, és ■■ a legmászabb profi osztályban játszák, de a hangulata kárpótál minket, és ez az fontos egy ilyen játékban. Kis övnyek kellenek, barlangok, hatalmas szakadékokkal, nagy több emberavastagságú lenyálók, bőzme sziklás kuszoglésekkel, vulkánokkal, ■■ réten szaladgáló nyulakkal, kifogható halakkal, szellemharcosokkal, tolvajmozgatókkal, bátyuk sziklás váli szobrokkal, vízszekkel, sokféle ügyesség feladattal, gyírheló extrákkal, tuningolható varázsszével, egyszerű mindennel, ami indians. Ez a game össze lett rakva, és minden kisebb hibája ellenére, (néhány feladat túl sokszor ismétlődik, itt-ott beragad a kamera, és elkezd remegni a kép) nekem bejött, hangulatos, stílusos, könnyed darab, ugyanakkor kellemő összetett, hogy ■■ idősebbek is leküsse, higgycetek nekem kelülős, és egy próbát mindenképp megér.

Csipi M. Lee
czipimlee@576.hu



BRAVE

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

PS2	JA
Xbox	JA
PS3	JA
X360	JA
Wii	JA
DS	KIADÓ

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analog irrató (dual shock)

✓ Jafajta általános hangulatos platformer akció és csak kisebb hibák

8 pont

TEST

playstation 2

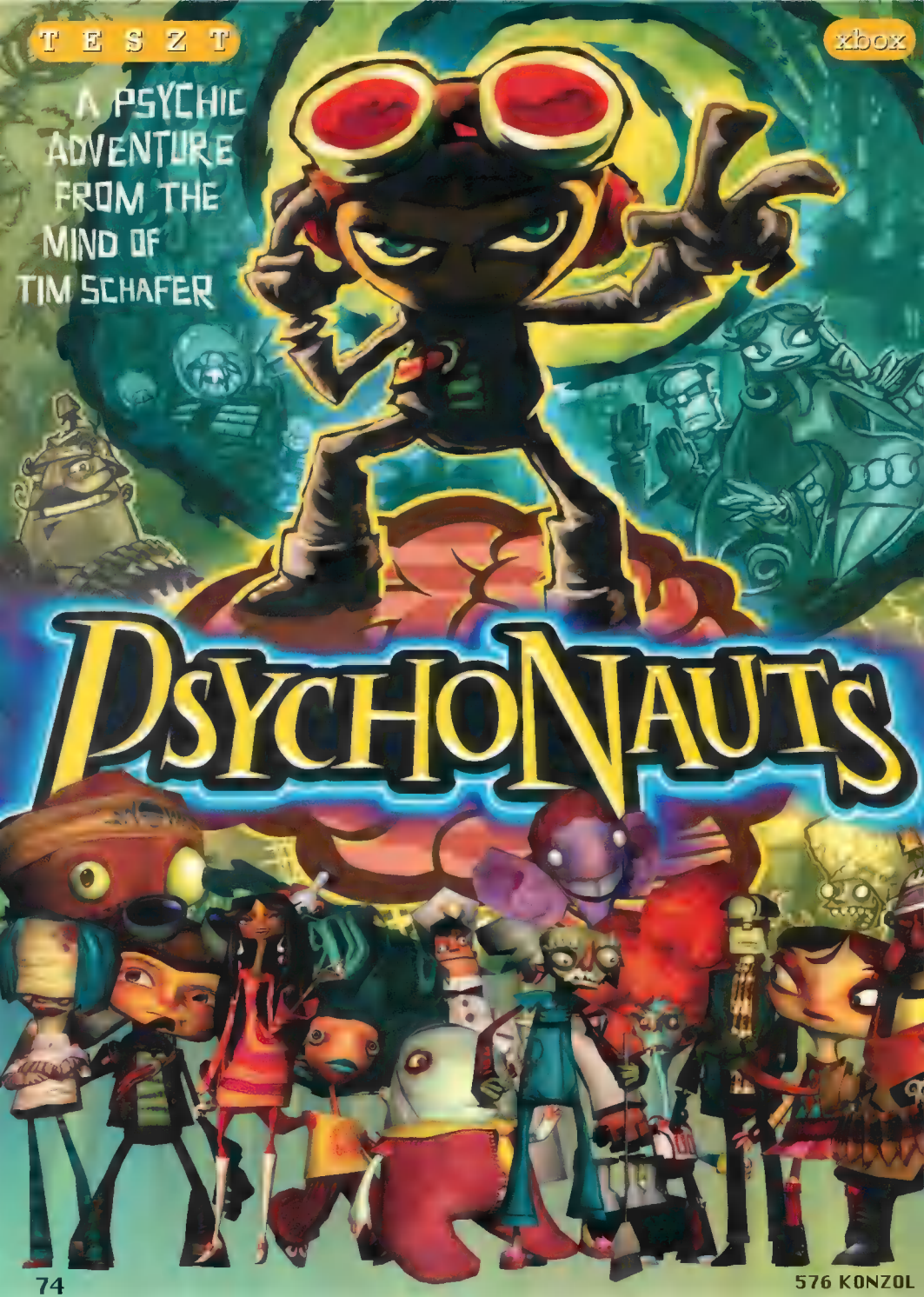
COLD WINTER



T E S T

xbox

A PSYCHIC
ADVENTURE
FROM THE
MIND OF
TIM SCHAFFER



PSYCHONAUTS

Tim Schaffer érdemei vitathatatlanok. A játékszigetek kiépítése, a LucasArts egykori nagyjátégozója minden idők legjobb kalandjátékainak alkotója. A Day of the Tentacle, a Full Throttle és a Grim Fandango kiadványai – utóbbi a cikkünk kedvence, véleménye szerint a világ abszolút csúcsa – egy csapásra becsenete nevével a por nagykönyvébe, valamint a generák szívébe. Manya Calavera feladatlait kalandja igazán mérföldkő, az alfa és az omega, így nem meglepő, ha több éves szünet és sít csend után az új következő próbálkozás hatalmas elvárásokkal telve várta a rajongókat. Négy esztendő és két kiadás szerelmi háromszögének kitalálásait követően végül megérkezett, itt van teljes valójában ma, a jelen alakban barcolásra kijelölt **Psychonauts**.

DONT EAT ME. I'M A MIGHTY PIRATE!

Képzeliuk el a Psychonauts-ot úgy, mint egy ledűs, egészséges almat. A megkapó külső tartalmasabb, a vásárlóra sarkalló vizuálisnak is több élvezetet nyújt. A vékony hépi képi a literatúra tövisre mezője (karakterpárok) kárpapíránál, az alfa 10 éves kislány. Raz' ezeket ott tartott, belépő a szuperfokos Psychic Campbe, hogy a kormány által finanszírozott programból kihozza a maga részét, majd kiérkezik a Pszichonauta címet. Hibát a sikeres beszívás, hűsünk nem maradhat sokáig a táborban – a felügyelő úgynök mindenkor haza akarják vinni, ám a sajátlatos és váratlan eseményeknek hola (?) több időt juttat el a tábor körében. Egy társaság törvény módosítása a fejlesztészet kiáltó való gyűjtésbe kezd, ezzel – szó szerint – agyallan lehet barmul bírátkálva változtatva az áldozatokat. A feladat innen adott, meg kell találni az árdigi konspiráció kulcsfigurát és az elhajlított szereket, a lehető leggyorsabban.

A kés egyre mélyebbre hatol a gyönyörűsrokok sűrű masszájába, felzárna kerülnek a mozgatórúgókat: a Psychonauts alapvetően platformer, de a tételek szervesen hódít kiabozva kidérül, hogy itt bizony többről van szó. Egy csipetnyi ebből, egy csipetnyi széles a késsz a mindent verő keverék. A Double Fine házősszonyai (gyk. a fejlesztők), egész pontosan Tim Schaffer őrösög az adóhélok kivászlódsónál előre meglátott szándékkal törekedett arra, hogy a végeredmény mellett elfoglalhassa helyét a szórakozó "egyedül" címűsáda által példásorban. Az egyrészt és gyűjtészet (erről később) természetesen a fő motiváció, de ezt olyan remek dolgok kísérik, mint több percet dialógusok, logikai feladványok vagy építtáktázi igénylő küzdelmek. A párbeszéd rendkívül kedvesek, dalsókán a jobbnál jobb poénokhoz, raddású a felhész kérdések sorozatának kivászlódsóna léte méltékban a gamer feladatok. Az egyedi a ezen két összetétel keverésével jön létre, arany talpai nyitványja a a felhész szórakozás kinevű. Bár a tulajdonságai körkérlet végigtele nem igénylő többet, mint 10-15 órá, a megkaparintható apróságok drabális mennyiségének hola jelenléte kitűnő a játékléti felső határ. Rendezkedik egy bizonyos "psz" szint, amit az előző lépés érdekében folyamatosan növelnek fel, azt például az elmék (lásd következő bekezdés) felléleése közben talál szemmelkelők begyűjtésével tolmátoz az egyben. A szülői vezérlésge (szülői vezérlés) gyűjtők, vagy ép a helyszínhez illeszkedő objektumok ábrázolaja, egy szakszalon arca 25-30 ilyen is begyűjtött drágaságok botlathatunk, azt pedig nagyon jó – az első egy kör után garánciát mindenki a táborban a fizetésszükséglet hiányát, egykori indikáló állhat hódolást szenteli nyitányvegyei hoda keresni, a lehető leggyorsabban az agyukban is. Fejlesztés, az egyben két mélyebb való ellenfeleket csak újból újból pszichikus képességekkel lehet padlára küldeni. Az aránd

MARTIN FELTÖLT!

Számonra a Psychonauts felhőben bíz, nemleg talán jesszi (de jappán jesszi) képi világa jelenetnek a legnagyobb élményt a tesztelés közben. Egyből a Burton féle Lidércnyomásra asszociáció, az aránd meg nem velt meglepő, rondo, féltemeked és izgalmas. Nekem ez a "missió" klanc pont a megér, de hánnyáztam is, nem platformer, nem platformjáték voltam, hanem kalandot...



hatalmas: pirókínzés, telekinézis és agyvasolás éppúgy belesimul a felhalozatba, mint kizabáló éregtése vagy a kismélti delikvens megvételése.

A hagyományos pályaszerezésnek vége, legelőbb a Psychonauts esetében. Bár az alapfőör is tartogai felledzsinálót, a tényleges előrelépés a feladatok elmék bejárásával és az adott probléma megoldásával méltó vége. Szeretném volna elérni a spoilerment, de ellenállhatatlan kíváncsiság miatt arra, hogy bemutatam a véleményem szerint minden idők egyik leglátékerebb "színtérnek" perfekti megválasztható szakaszt.

Egy magába felelkezett biztonsági ör egy bizonyos "Tejesember" ak minden bajját és ajas cselekedetét. Az összeesküvés elméletetek kívülvilági delikvens ályonyirva belelelkezett az elméltébe, hogy nem veszt tudomást a világól. Gy Rez kénytelen áptól nyitni az illati színpadok pályára, hogy a goddusi csomót elvágja észhez térnie a pont. Az áldozat egyből huppanva egy 180 fokos fordulatot vett, szó szerint kiforsat kervárobarba landolunk, amit barna ballonokba, fura figurák népesítenek be. Ki az a Tejesember? Hal van a Tejesember? A kérdésre a válasz a legelőgatóbb szegletben foglyat helyet, eljűni oda a egy sétalámpa. A marcos urak mindvégig egy jól kárpótlókat terheltek rendelkez, az egyetlen való álföldöz csak a illatless személyeknél lehetősége. Az álcázás művészetét elkelti a kalapból, így Resz Rezbál csatornázhatósá, ázvegy, házősszony vagy épp bárgyúlok. A habokosok emlékeztetők örömdagok királyi csemegé, melyet a tetjén találhat megárdyakra tesz tökéletessé a gyönyörűsrokokat ezáltal az ellenfelekként kezelendő alakok színjátékosa képviseli. Már-már Tim Burtonra emlékeztető szíriatilis mandorfaszövegök horgyít el a szájuknál. En bárgyúlok vagyok. Embereket kell pánznál. Noha a komornyánk dalozom". Az házősszony vagyok. Bár nem kapok fizetést, kemény munkát végezem. Süti sütek, mert a fejtem és a család szereti". Olyan gyönyörű és hoda hatos van és és ehhez hasonló soroknál, ami maradóan emlékeztet férfiak be az ember memóriájában, örök időkre.

ES EL POLLO DIABLOS!

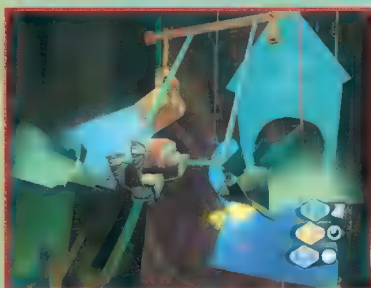
A magház és az azt körülbelül tartalom mibenléte tehát félti derleltünk, ideje a cukomázis kúrá borítórsa is időt szenteljen. Az már m oldala betízott látómlók alapján is leszűrhető, hogy bizony itt nem a technika csúcsáról, vagy Doom 3 és Riddicket megdöntő értéltjes technikai képességekkel fogunk találkozni. A Psychonauts a maga nemében szép, szí, korábbanegyet, egyenesen gyönyörű, de szigorúan csak akkor, ha képek vagyunk élvonalkoztatni a poligonizációval, high-res textúrákkal és egyé nyálkázókkal dobálós dródkörrel és értelmen

alapjétszínél. Művészi tökéletesség – igen, az hiszem ez írja le a legpontosabban azt a hatást, amit a Double Fine art részlegének isteni kézzel megáldott egyédei létrehozott. Mivel nem tényleges pályaszerezés képezik a bejáratkozó terpel, ezért a designerek tényleg szabadon éreztethetők a fantáziájukat az alomvilág és a realitás repertoárjának böngrésése közben. A feltérképezendő elmék csak alig egy-két közös ponttal rendelkeznek (főleg elemek terén, cenzorok szinte mindenütt vannak), a maximális változatosság biztosított. A fentebb esettelt szensilis kivételével a paletta olyan remek hangulatokat megáldott lokációkat tartalmaz meg, mint a festői apályi kisváros sziklái, a katolai kiképzőtáborba emlékeztető hatalmas barátságos árny, vagy épp tölts stratégiai játékok által (1) szatmároz. Természetesen hagyományosan értelemben vett teretpé, alkotják a tábor területét, melyek névűs főlávát és fánvált rendelkezések, de a központon a spirituális utazás végletlenül változatos szegletei szerepelnek.

A hallojratokat kínzó audális Miso leve mind a szinkronizációs tekintetben, mind pedig az alfeletti muzsikától szentlére megáldja a helyet. Az utóbbi a mediterrán. Éltént sponyl társzórsó emlékeztető melódik mellett a Casablanca és a Grim Fandango idéző, többnyire fém orkálószatok által elekt, remekül megkomponált trombita és zongoraszóval személtel szerezet, mely az utóbbi az addig egyszerűen legjobban csapot segítségével alája meg a n bízott feladatok. Meg a legutolsó melódizálás is olyan nívós anyagot produkáló művészt segítségével szől meg, amire csak a lehető legfinálább esetben adhat példát. A kiválóan megír dialógusok hoda minden egyes párbeszéd elejét le, hódás és eseményt egyben, olyan poénválogatást szerezvora, hogy az ember bizonyos időközönként a padlón gyanítva legyonytati a mad modulátorként gúrcáló rekvizitáit.

I'M THE VICTIM OF SOCIETY

A Psychonauts a játéksziget egyre szalonosabbá váló, észbe fasszorodott érdéjének hys tavozó lyallatva. Hátlatlan bölcsességű lél el, hogy vannak még



olyan Michael Anzelhez hasonló fejlesztők, akikben van elég erő és bátorság ahhoz, hogy a folytatások bővítréből kitörve valami újat, valami alapjában lényegzőt hozzanak létre. Legyen akárminél is egy x-rek epizódi, közöl meg lehet olyan tökéletes is időt, mint egy minden porckibőlben érdekl, kilegészta illatón. Alkotam ilyenek a Beyond Good & Evil óta talán kategóriáján belül a legtekélyesebb, ordítóan szórakoztató műremek, itt és most, jó időben. Ki hagyhatatlan, ez nem váis. (Ujótör: Köszönet Warhawk Xbox magúsnak a cikkhez nyújtott elengedhetetlen segítségért)

Wilson
(The Millman)

PSYCHONAUTS

MAJESCO / DOUBLE FINE

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szauatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiadó

1 Játékos, 11.1

✓ használatgát humor,
a gyáment karakterek
× problémák a kameraaut

8.5 pont

576

**2005. május 25-én
megnyitottuk új boltunkat az
EUROPARK-ban!**



Budapest, XIX. Üllői út 201.

Tel.: 280-9585

www.576.hu

www.576.hu

Pólus



419-4117

Mammut II



345-8076

Árkád



434-8076

Campona



424-3424

Duna Plaza



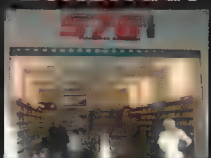
239-2858

West End



238-7576

EUROPARK



280-0585

Debrecen Plaza



06-52/342-120

Kecskemét

**2005.
augusztus
25.**

Kecskemét

edítor/ X-es Marrowvánd vezírt, így már megoldódott a probléma. Krisz! És még egy kicsit érdek: Shennue 31 (A Soga saga) több nagybán X-es címe is törölt, vagy felértelt: pi Daytona, Virtua Cop, Eredélel a Outrun 2 megjelenése sem volt biztos. Japánban megjelent ugyan egy online Shennue játéka, de az csak egy kiegyesztetlen fogható fel. Ha viszont belegendolunk, hogy a Shennue 1-2-vel csak 4 fejezet lett lezárva a 16-ból, akkor még legalább 2-3 résznek kéne kiírnia, valószínűleg legfeljebb már csak az Xbox 360-ra. Krisz! A névralap kapcsán pedig egy ajánlat lehet. Ha négin Zalakaroson járt, látogassatok el a *** éterben. Megmondod a pincér csókán, hogy ki vagy, és már vendégimés is vagyok egy korábbi edző, avagy vacsorára, kis söröccsével összeköve. Persze a level ezen részt tartozik. Különben csak Krisz! és Martin! vagy vendégül látni ezen a nyáron. Az ajánlatom függvényen áll, hogy tudok-e segíteni, vagy sem. Nem izlik az ügy, Nektek a kő és a sör! Hát most ennyi. Előre is kösz! Sziasztok, Szappos György, Nagykonizs! (Ez a kedves meghívás annyira megelégedett nekem, hogy rögtön fel is hívtam Györgyöt, hogy látás a nagy ünnepeknél meg Beatrixszal a harmadik évfordulónkat május 28-án. Sajnos aztán le kellett mondanom, nem kiderült, hogy az oda-vissza út egy nagyon lett volna kettőnknek, és legalább 7 órát vonatkoztunk, vagy buszoztatunk volna. Azért mégis kitálaltunk valamit szombat: meki, SW II, sít a budai várnyegében, és este beülnék egy közeli éterembe. Ma nagyon megérthető beülnék az a Zalakaros. Az éterben nem az imitátorok miatt csillagoztam ki. Krisz!) (Ott Zalakaroson van valami korai pancsóla, vagy! Na lájkolt ezt az éterben című Shennue (amit Martin)

(Most pedig jöjjen egy részlet abból a levélből, amit Dae-nak írt egy kedves olvasó a Jade Empire kapcsán. Krisz!)

De az okkor a nagy írtmóba rájött az X-es korszak. Ha! Ki! Kírt a tesszt! A Jade Empire harci paródia és a Doom 3 vége nem érte fel szét pályát (folytatni) arra a magaditárat juttatott, hogy eladom a vérbé az a konzolt. Effen a PS2, PS1, PSP, GC és a Res4! id.

(Szerintem butaság lenne most eladnod az X-et. Nagyon nagy megváltást a többi konzolhoz se várjál, most már késő és felesleges válni, a nextgen konzolok pedig még messze vannak a kedvelőktől, marha drágák lesznek. Nem tudom elképzelni, hogy nincsenek olyan stílusú játékok X-en, amelyekkel nem húznád még ki egy évig. A Jade Empire-ről eddig csak jót hallottam, de még nem próbáltam ki. Krisz! (Tölni itt lenne az ideje kipróbálni... Martin)

(A kővetkező levélről a súlyos MG3 kör klasszikus tünetei tapasztalhatóak. Krisz!)

Helló 576! A Hudson folyóval rajon. Egy hajón. Az első este, és én ott kuporogtam a fedélzeten. Nem tudom, hogy kerültem ide. A semmiből egy alak tűnt ki, tudom hasonlított a tőlem. Talán a Terminál ajtófelélehez tudtam hozni. De a ruhában volt kendővel a fején. Egyből kiszűrt, nem várt, megindult felém. A félelemtől és a hidegtől részkeze a mozdulni sem bírtam. Píllaroktól elvett ott termelt mellettem, és megmarkolta a ruhám. - Kérem! Mit keres itt? - kérdezte. A hangja nagyon szor volt. - Tömi vagyok - mondanom elélsz három - és nem tudom, hogy kerültem ide! Hirtelen a balok-jétkombináció miatt az arcmon, majd egy pörög rögtön. Beszállított zuhanom a földre. Lassan felém. Kérdéssel a fejem felett, és egy kis vonallalód a gatyában azon tőpörögtem, hogy jobb lesz lenni maradni, és a fickó nem szokott. Píll-pók szűz, ha jól látom csúdlak. Kómalom pólvár rántezem: - AUUUU- ca, az volt róla a lorkomom. - Ne bántsi, kéri! - mondanom. Megragadt, tudom jón a kővetélen jött. Felgyedem. Az ágygáton felcsúsztam, és megfogtam a kezét. (Fűj! Krisz! Rátök az órára, hajón 3. Cok alak, csak dóm (smilej) vagyok, mint lynguszom. Nem tudok visszatérni. Tudom, ma fizik nyitni a bollok, már csak 7 óra és meglesz. Beszállom a bollok, lekerem a pólvárát a kőgát-3-át, hazafelé eszik 1 gyorst: Miközben majszolom, nézegetem a dobát. Közben Martin szavaira gondolkodom lesz mire emlékeztetni 2003-ból. Hazamegyek, bedobom a lemezt, hagyom denozni. A fízetést nézegetem. Nincs nyomon egy NEW GAME!- és teljes beleméltok! Nincs bántás, nincs nyomon, nincs szagol-e, teljes beleméltok! Nincs bántás, nincs nyomon. (Nincs munkám, nincs fizetés, nincs villany, nincs PS2... Krisz! Cok, én meg Kígyó... Nem, csak én vagyok, mert én vagyok Kígyó, és ez szánomra nem kijött. - hanem valami más, nem tudom mi, talán előlétezés. Már csak pár órára is. 1756 Tenzik for avint! Szed! Tánok, a Kígyó, Budapest (Ahh igen, ismerem ezt az érzést, amikor valaki bivaly szűz vízek izgatottan ha. Sajnos már egyre ritkábban tapasztalom. Majka a nextgen konzoloknál gyerekek, az első találkozásuk, hűhú mi is te!) Ami a beábrándítás illeti, néha én is szellem, csak kár, hogy két óra után ráumok. Krisz! Cok, egyen azt a bűt, helyett, olyan nincsen, hogy "első találkozásuk". Első találkozás van csak. Utána már a második (én, Martin)

Helló Mindenkinél Nagyon bírom az újságokat, és mindig részletekben leírtjátok a játékokról a tudnivalókat, véleményeket, és mindig kitöltök valamit jó ki posztot. Nekem amúgy PS2-m van, meg egy szűke PS1-en. Egy év havorom, aki állandóan azt mondja, hogy azok szűk, mert neki *** szűkeje van, és mindig alacsony horizontális leírtjátok a játékokról. (No majd ha lesz PS3-ad, szépen behúzza fület-farkát

a kis haverod. Krisz!) De nem azért akartam írni nektek levelet. Hanem lenne egy pár darab kérdésem. 1. Kíváncsi vagyok, ha valaki tessztel le szeretne lenni, akkor mi kell hozzá? (kor, iskolai, végzettség stb.) (Praktikó kell apukám, egy típ: Martin kedvence a krumplitor. Krisz! 2. A Tomb Raider 6-ban... 3. A Final Fantasy X-ben... (Ez utóbbit két játék ügyében írtál Credenak, és Veres Miklanc. Droid emailcím nem ismerem, de itt van a Mikl-é: veresmikl@576.hu. Egyébként feleslegesen cínálom az össze-vont tartalomjegyzéket (mártsuki konzol!) A TR 6-nak a 74-75... a FFX-nek pedig a 46-47. számban volt a végjáték. Krisz! 4. A mártsuki számban, aki tessztelte a Tekken 5-öt azt mondja, hogy lehet, hogy a Tekken 5-nek karakterelemeze. Lesz-e ilyen, és kb. mikor? (Általában mindig elég sok anyag sorakozik, így kérdésem, hogy mikor kerül ilyen a mellékletbe. Martin, lesz a jövőben Tekken 5 melléklet? Krisz! (Asszetum! ha, vagyok Martin) Az 1. kérdéshez szeretném hozzájárulni azt, hogy Sziasztok! (II) hályegim mindig iskolai végzettség ahhoz, hogy valaki játéksztetel legyen, mert SZERINTEM (II) alkot, hogy valaki ilyen tessztel, ahhoz nem kell más, mint egy gép, meg egy kis játéksztet, jó meg fogalmat készszo, amiror is a játékok. (Ebben igazad is van, bár egy PC sem árt a cikk megírásához.) Egyébként tényleg minden csak attól függ, hogy Martinnak tesszt-e, ahogy írsz,



meg hogy hosszútávra bejössz-e az olvasóknak. Lehetne nyugdíjas, övadás, nyesszett, vagy dagadt, teljesen mind. Krisz! Amúgy SZERINTEM (I) ez a világ legjobb szórakozója, mert azért kap pénzt, hogy egy bizonyos játékok jótékni, és leírja, hogy mi a tudnivaló róla. (Ez meg elvisei a a játékszár.) Baro Attila. Ed (Na ebben azért tévedsz. Ennél személy szerint nagyon szeretem ezt a munkát, de egyrészt nem nevezném szakmánknak, mivel nem nagyon lehet belőle megélni. Másrészt sajnos, ha kiábrándulnak, és a tessztelés kőkemény munka. Csak ritkán kap az ember igazán jó játékokat, és nem is nagyon tudjuk elvezni, mert minden olyan kis részlete figyeit kell, plusz nem tarthatunk szünetet, ha elfáradunk. A Forza pl. az utolsó pillanaton érkezett, hogy csak szűk pár napom volt a tessztelésre, mégis kihoztam belőle egy 25-30 órányi játékdírt, pedig még melletle egy másik tessztanyagom is. Cikklet írni sem olyan egyszerű, vagy szórakoztató, mint azt Te gondolnád. Néha 10-15 óra is beletekezik egy cikkbe, mire frappáns bevezetést tudok készíteni. Tehát nagyon jó tessztelnélek nekem, de ne higgytök, hogy olyan egyszerű. Krisz! Ut! Ha nem vagy kérés, akkor ha lehet legyazt egyetbe bele a Csevegő rovatóba a levelemet (Kígyó). UIZ: Lesz-e Tomb Raider 7? Miért lennének sokkal drágább az eredeti játékok PS2-re, mint PC-re? (TR 7-től nem tudok. Ami a PS2 játékokat illeti, Martin szerint azért drágábbak, mert azok nem CD-n, hanem DVD-n vannak.) Ezek szerint egy DVD lemez gyártása 5 rugóval drágább, mint egy CD-é. Szerintem azért drágák, mert kevesen veszik, ezért vesszük kevesen, mert drágák. Vagyis nem tudjuk pontosan, na. Krisz!)

Tiszte! 576 Konzol Nekem nagyon teszik az új dizájn, egyszerűen tökéletes összekapott az egy perket, hibátlan tesszt, és még szebb oldatok, mint voltak. Szerintem jó állat volt. Más: előző (május) számban azt írtátok: "Haj-ra miniszet gyártók". Kérdés: ezt az olvasóknak?) Írtátok, vagy a munkatársainak?) (Szerintem az olvasóknak. Krisz!) Amennyiben teszteltek az olvasókat, akkor kérlek olvasókat a "próbálkozásom".

RICSI A RALLIS

Autós, szimuláció, akció látogat a pedakokat, és a vóltó! (ha +10 ezer forintot kálész rá a játékon kívül). Figyelem! Ha esee! (vellenél) nem érme! el első játszósra jó helyeztet, ne aggódj, nem benned van a hiba (ez egy kisebb baba, jó helyeztet, ha ellenfelek nem a murvos után mennek, hanem az amelleti autópályán). Ne keseredj el, a legjobbi, amit tehetsz az ügy érdekében, hogy próbálj meg 10 másodpercig az uto marochi. Ha sikerül, király vagy.

esetleges hiba (sziaszt)

(Hát ez aranyos volt Laci, de kis gyokorálással biztosan tudsz még ennél is jobb miniszet gyártani. Krisz!) Még egy kérdés, ki milyen zenét állult kedved, és azon belül ki a személyes kedvence. Én én kedvenceim: Ludovics, DMX, Xabiz, Tupac, Methodman... (Hát én már vagy 5 éve nem hallgattam szett. '95-ben még kint éltém Németszargok, akkor nagyon rákaptam a rave-re. Kedvenc együttesem a Dune, majd a Blümchen) voltak. Később itthon megtesztelt a house is. A 70-es/80-as évek pop / rockslágerei mindig is bejártak nekem. Modern Talking, Gary Moore, Queen, Bonnie Tyler. De például tesztelt az Spice Girls, vagy az Offspring is. Elég véletlenül, hogy mi jón be, és mi nem. A college rock, tehát pl. a Tony Hawk sorozat, vagy a Burnout 3 soundtrackje is szízyonyan tesztelik, de a RAP-tól /pl. az NFSU soundtrackjától/ rosszul vagyok.

Kedves 576 Konzol! Csúppán azért írtk, mert nagy rajongója vagyok a magazinnak.) Egy 17 éves lányka vagyok, és rendszeresen olvasom az újságot (már emelték el ludon Vadi barátomtól is.) Szinte mindig a játékok szereztek, de leginkább az RPG-seket. Az egyik kedvenc játékszámom pedig a Pokémon. Ez a maiom le ténjára is. Valamien okból fogva úgy, ahogy van, lenéztek az a játékszerélt. Pedig sztem nagyon klasszik! Onvizi az RPG, stratégia, és logika játékokat. Az 576 Konzolban is nem egy olyan cikk látottam, ami alapból, helyes szövegeket tartalmaz. A Pokai Valaki mondja meg nekem miért? Mi olyan izonylatos szövege benne? Mert akiknek nem is tesztik az online változatot, annak ott még neki kell a játékok is elitánie. Égy honlap vezettek a Pokémonról (http://bogatipokola.nelidk.hu), és akármilyen meglepetés, igen sikeres (nem csak a B év alattuk körében - a honlap látogatói között is a leglátogatottabb 10 éves volt és az max. 2 fő.) Belevet tudom sztem az össze 576 verzióját, majd 20-30 segélytől is, szinte válaszokat a témában. A Kamolán azt nagyon, mikor lehet már olyan Pokai-játékra is az 576 Konzolban, ami esetleg pozitívan kezdődik. A legjobbi leírásom azért 'underworld' az az írók, mert a Pókász (Pókász) aranyos kis szörösöm. És akkor?) Van itt végezés fenevad is! D Találkozom a sokszöveges tesszt a játékok egyidejű. Nem tudom / hiszem, hogy bárki is meg tudná győzni a Pokémon pozitív oldaláról csak közül, aki ki nem állhatók, de véleményem nyilvánosan szabad.) Hírdessz ennyi akartam. És ígylem 576 Konzol! Várak lélek egy Pokémon Colosseum és egy Pokémon XD. Gale of Darkness GC játékléírás is! (Mer eddig nem látom eddig az újságban...), bognsz! (Pokémon témában nem vagyok otthon, de korábban több nagyobb riportot is láttam német csatornákon, hogy mekkora grütel övezet körül, és hogy ezt mennyire kihasználja a játékok. Ennél személy szerint semmiképpen sem fizikánk egy Pokémon játékok, mint ahogy a Hello Kitty esetében sem tettem ezt. Pókász pedig véleményem szerint halál aranyos.) Visszant meg tudom érteni a tessztelk keserűb szójáték, hiszen számtalan játékok adtak már ki ugyanarról a témáról, és hiába az aranyos kis szörösök, és a remek játéktrendszerek, ha magának a játéknak, csak átlagos a színvonala. A másik, hogy egy laikusnak - pl. nekem - min, egy hebebe lenne, meg teljesen kiismerne egy ilyen játékok. Egyébként úgy visszanézve az átlagos írtástok, meg az én írtástom is, az azt nem is nagyon rossz. A GC játékok tessztelése pedig sajnos mindig ottál függ, hogy kapunk-e belőlük tesszteldányt. Krisz! (Lehet, hogy neked kéne tessztelni a Pokémon játékokat kússai, akkor lenne pozitív hangvétel cikk az újságban. Martin)

Helló konzallal! Kérdeték, hogy van ez a "kevesebb belü, több káp" Hát tudjátok, szerintem az, hogy egy káp többet ér minden szótól) azt jelenti, hogy egy káp jobbat megmutatni, mint elmagyarázni, hogy mi van roba, nem pedig azt, hogy bármilyen káp helyett az új káp szűkeje. A káp nem mondja meg az irányított, vagy az elábrándított, és személyes élmények. Ez az elmélet, de a gyakorlatban ez az új Konzol is mondja, mint ahogy mindegyik anno 1997-ben. (Maradón csak így. Az újság is szebb, és nekünk tessztelőknél is kevesebbet kell írni.) Az irányítás pedig szerepel a gépnyelvben, már akinek van... Krisz!) A játékokról meg annyit, hogy ahogy val a grafika, úgy romlik a hangulat. Egy könyvnek és a rövidbeke a játékok. Persze csak sztem, mert én vagyok a szűke és a szűke a világnál. Playstation, Final Fantasy, Castlevania, Zelda (Playstation és Zelda???? Krisz!), Rayman, Oddworld szuper, az ékezeteket meg elopta Yuf-he (ha még emlékeztok rá, hogy ki ő).

David Árpád, Agria (Eger)

Hát ennyi lett volna. Továbbra is várom a nextgen témaú leveleket. Julíusban találkozzunk. További jó izódást. Szereztek be egy ventilátort!)

Kristian
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

ELECTRO-TRASH

Húú, most iszta okultákis leszünk, mivel a most következő CD-k közül kettő még utolsó hetében került fel a boltok polcaira. A három előadó a pop territórium más-más területén dolgozik, produkcióikat azonban összekapcsolja a jellegzetes electro alap használata. Van aki a kezdetektől kezdve ezzel operál, van aki csak szívesítő elemként használja, egy azonban biztos: 2005 legizgalmasabb hangzásvilágát ismét legelőbből hívta életre a visszatérőnk az időkben.

Cut Copy – Bright Like Neon Love (Modular)



leknél, mint a Saturdays vagy a That Was Just a Dream pedig nem tudom szabadulni az érzéstől, hogy véletlenül félreemerték a cinktől és igazából a vadonatúj Duff Punk korong párolog a lejátszóban. A Cut Copy jelleme vizsgázott nyolcvanas évekből, ha kíváncsi vagy egy igazi neonrománra, ne tévedj.

Gorillaz – Demon Days (EMI)

GORILLAZ



DEMON DAYS

társproducer) pedig gondoskodnak róla, hogy a lemez ne hulladon unalmába. A Demon Days minden szempontból profin elkészített felfrós és bár kevésbé vicces, mint elődje, vagy eszélytől van a Gorillaz a konyhai vezető előadók közé, akármilyen is jelenben ez.

Kelly Osbourne – Sleeping In The Nothing (Sanctuary)

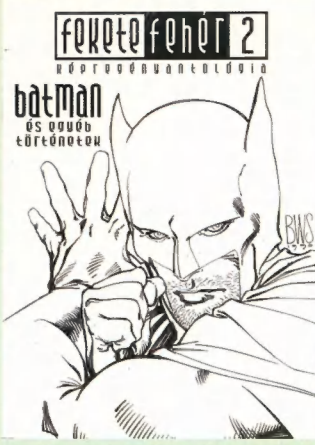


Rögtön kiderült, hogy egy jól sikerült imázs változás csak újra a középpontba állított egy már elleledett előadót, de mérhető hatással van a lemezeladásokra is. Madonnának bejött. Kylie-nek bejött. Gwen-nek bejött. Az első korongjával (Shut Up) aratással bukott Kelly Osbourne-tól kell lennie a helynek. A Sleeping In The Nothing ehhezben mindennel rendelkezik, ami egy igazán sikeres és szórakoztató popalbumhoz szükséges. A hangos gitárlépcs helyett trendy electropop vette át, a csínás ruhákat fekete kosztümre cserélte, a lemez produceri teendőit pedig Linda Perry (Jod a csaj, aki még Pinnel is birtul egy értelmes szövegű) vállalta el. Az egész dolog, ami igazán hiányzik Kelly lemezeiből, nem más, mint az egyéniség. Bár a felvételek kétségkívül igényesen lettek elkészítve és a szövegek is próbálnak elmozdulni a tinipopváltból (valójában ez az első album, hogy az entropia kifejezés szerepel egy popszám címeiben), de nincs meg bennük az a hűzőerő, ami arra késztetne, hogy újra a visszatérőre a lejátszó. Kivétel kétség az első a hűzőerő elegans One Word (jelenleg a leghatásosabb rádióban párolog nálam), a ténnyé Szuburbia és mondjuk a Red Light. Sajnálom, hogy a Sleeping In The Nothing végül nem váltotta be a híresség reményeit, de végül is egy igényesen elkészített popalbum mindig jól jön, még ha egy kicsit közepes is.

[Més: Mivel rovatunk átfogó képet kíván nyújtani a mai könnyűzenéről, úgy éreztünk nem mehetünk el szó nélkül az olyan brit/írzeneszerzők mellett, mint az immár évtizedes hangnagyságnak visszatérő Eurythmics dalfelezőit. Az idén Kjetilben rendezett, egyésként szintén névüket titkált rendezvény idén a papírfornak megfelelően a minden ízében Dominus kompatibilis görög XY nyert. Második helyen végzett az enyhén vizilázoló testtallatú rendezkedő Málta versenyző, aki Románia és Izrael egyformán egyenértékű nélkül énekesnője követ. Kis hozakán daj daj pap trubadúrija egészen a tizenkétórás helyig jutott, míg az egész koncert egyetlen értekelhető zenekarként helytől is éppenhogy csak kisset az első alók. Valak meg a Bon Jovi felle szövegűk ráhegyes csatározásában előadó Norvégia és az egyből titli is kinos fehéringer, glóriázis produkcióját készítették továbbá romtó gondolatú toll ugró a sítét nézőre is....) Látva. A dologosok ezennel gratulálnak, megértelem. A Nox rajongók meg ne tessenek elkeseredni, előbb utóbb a magyar bővíti is ugyanolyan elismert lesz, mint a román...]

KÉPREGÉNY

FEKETE-FEHÉR KÉPREGÉNY ANTOLÓGIA 2: BATMAN ÉS EGYÉB TÖRTÉNETEK



rengő ideálta páros Maud és Tanga kalandjait meséli el olyan kényes rajzstílusú, amint már az első oldalon összehasonlíthatom magam. Mindez egy vadhatvans évekkel jellemző stízzóval találva kiadja a bőjason bővíti Ormó utóbb képregényes változatát. Ez az 5. A Mives Ch igazán kiki magától és sikerült átugraniuk az egyébként még első rész által megkezdett elvárásokat. Mint ha az elrendezés is egy fokkal áttekinthetőbb lenne, mint a múltkor – vagy csak képzelődöm?

WILLIAM VANCE / JEAN VAN HAMME – XIII: KÖVESD AZ INDIÁNT

Az első rész tartalmából. Javíto rájón, hogy Rodrigo megcsalja a saját unokafivérének mostohaügyét, ezért végzetes lépésre szánja el magát és egy vattacukor kékűs géppel ráront a gyatlon párosra, akik éppen órácskákat ülnek a közeli erdő okthóna előtt. Hoppá, összesen! kiki benéztem a dolgokat, egy pillanót... mindjárt... Ádám már meg is van: tehát akkor azért egy partra vetett ismeretlen, bazi nagy amnéziával. A kedves édes házaspár is lehetett, hogy visszatérjen a tengerbe, inkább apolgato, melynek hatására két oldalal később aztán jól meg is halnak. A XIII-as számú tételből ismét idegen, bár nem emlékszem semmire, két másodperc alatt reflexből mindenkit lefogoz, aztán az egyik támadásnál talál fegyvert és írásgazt az illatokat csi) nyomba ered. Eastwoodos. Itt szluka minden visszaváltása egy szexi titkárna visszameghívását, ami nincs közvetlen kihatással a történetre, ellenben említésre sem érdemes. Anélkül, hogy lelétnem a poénok: szerepel kap még egy pénzrel teli aktatáska, egy korrupt főhadnagy, bekeveredik a képbe a titkosszolgálat és egy gyilkosság, amit a XIII-as követelt el. Vagy nem... Innen már csak egy gyors lefolyás tűzparbaig van vissza a rész végét jelentő teherment megkezdésig.

Ahogy azt a világ legelgésibb számként definiálható Demjén örökbecsűből tudjuk a



Az **576** olvasóknak speciális
előrendelési akciót indítunk...



... június 16-tól!

Keresd üzleteinkben és webáruházunkban is!

www.576.hu

West End City Center
Tel.: 23-87-576

Campona
Tel.: 424-3-424

Mammut II
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Tel.: 419-41-17

Árkád Üzletközpont
Tel.: 434-80-76

Duna Plaza
Tel.: 239-28-58

Europark
Tel.: 280-95-85

Debrecen Plaza
Tel.: 06-52-342-120



NEW KID ON THE BLOCK

SONY PSP - MEGKAPTUK, KIPRÓBÁLTUK

HAVI TÉMÁK: NEMEK HARCA • HARDVER ROVAT: SONY PSP • SW EPIII: REVENGE OF THE SITH • MOTOCROSS MANIA • MADAGASCAR • ATELIER IRIS • MOTO GP 4 • FI 05 • BRAVE • COLD WINTER • PSYCHONAUTS • E3 2005 - TÖBB MINT 40 OLDALON